Broj 42 10/08 BRAVO

OSVOJITE PSP, PLAYSTATION 2 i NINTENDO Wii

SCREENFUN

CENA 60 DIN • 30 DEN
1 CG EUR • 2 KM

Kralj FPS-a

Crysis Warhead

Brži, eksplozivniji, luđi i fokusiraniji na akciju od originala

Online hit

WH Online: Age of Reckoning

Ljubiteljima MMO igara ovo je poslednja nada da će dobiti alternativu za WoW

Povratak legende

Wolfenstein

Ponovo se bude mistične sile Trećeg rajha

SPORE™

Evolucija je od sada u vašim rukama!

9 771451 992008 00042

COLOR PRESS GROUP

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Havarisana černobiljska elektrana još jednom će vas namučiti radijacijom, ali i bagovima

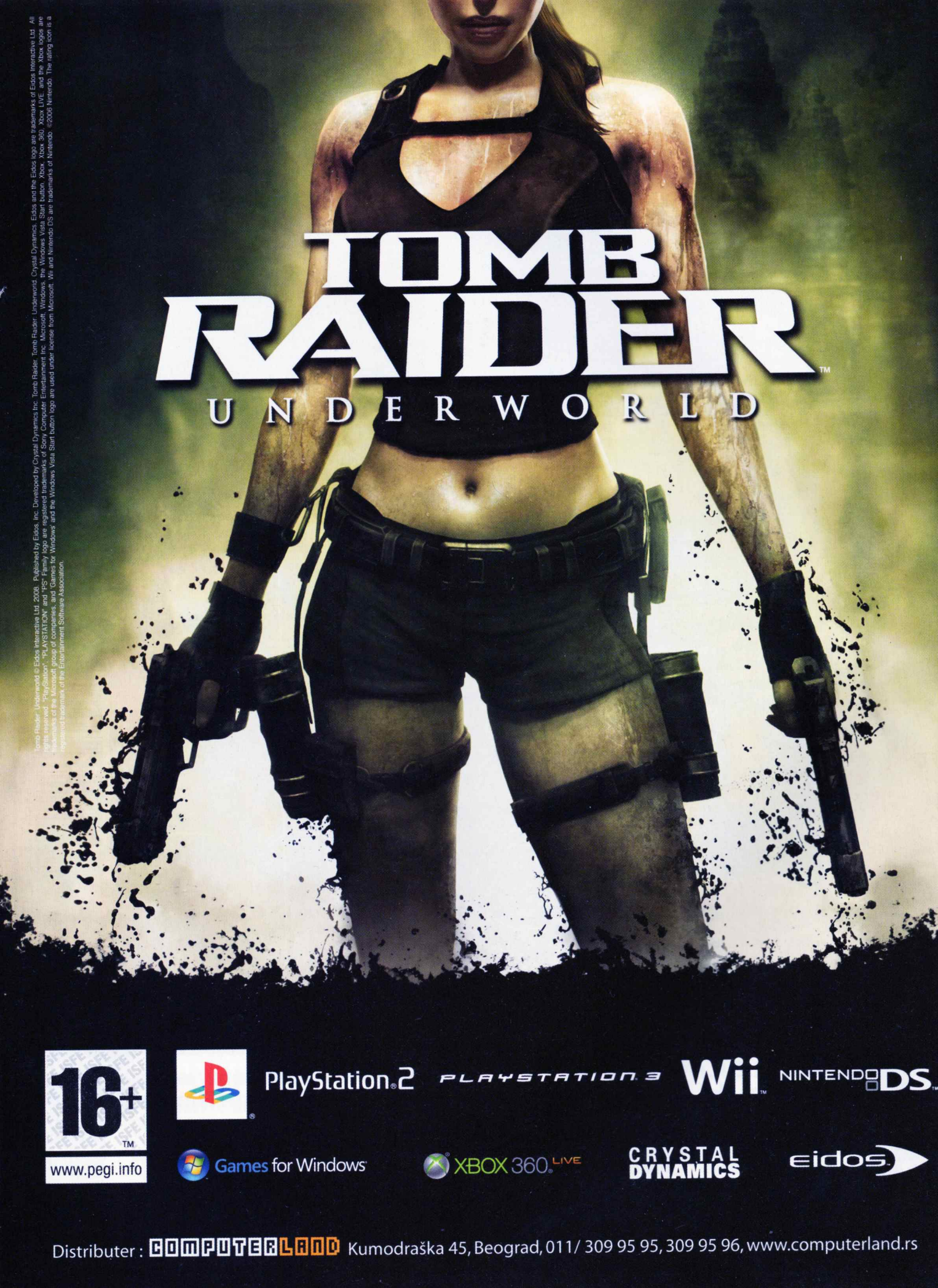
The Force Unleashed

Učenici Dartha Vadera u misiji čišćenja galaksije od dželajskog ološa

Mercenaries 2: World in Flames

Život plaćenika nije lak, ali ni igračima sa naslovom koji ne ispunjava očekivanja

Za PC i konzole • Posteri • Top-liste • Hardware • Zabava • Ankete



Tomb Raider: Underworld © Eidos Interactive Ltd. 2008. Published by Eidos, Inc. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Tomb Raider, Underworld, Crystal Dynamics, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. ©2006 Nintendo. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.

16+ ™
www.pegi.info

PlayStation.2 PLAYSTATION.3 Wii™ NINTENDO DS™

Games for Windows XBOX 360 LIVE CRYSTAL DYNAMICS eidos

Distributer : COMPUTERLAND Kumodraška 45, Beograd, 011/ 309 95 95, 309 95 96, www.computerland.rs

Reč urednika

Ima li išta lepše nego da dobijete nešto džabe? I to od ScreenFuna! Verovatno razmišljate o alternativama, kao što su dobijanje sedmice na lotou, iznenadna poseta Karmen Elektre vašoj porodici, prestanak rada škole ili dobijanja kontrolnog dela akcija u fabrici "Milka" čokolade, ali što se pre prizemljite, kao Ismeta, biće vam lakše. To je shvatila armija čitalaca koja redovno učestvuje u anketama u kojima mogu da osvoje vredne poklone. E sad, da ne biste pomislili da je ovo bio uvod u kojem najavljujemo da od ovog broja počinjemo da poklanjamo PlayStation 3, Xbox 360 ili slično neko čudo, skrenućemo priču na telefonski poziv koji se "desio" jednog sasvim običnog radnog dana u redakciji... (Čitaj: pržimo Witchera i ne želimo da nas iko uznemirava.)

"Da?", čulo se mrzovoljno sa ove strane žice, na šta je stiglo prvo pitanje: "Aaaa, je l' to režija ScreenFuna?". Pošto smo u ovom pitanju prepoznali jedan keyword koji je istovremeno i ime našeg časopisa, nismo odmah spustili slušalicu, nego sa radoznalošću nastavili razgovor: "Režija?! Mislite redakcija ScreenFuna?". "Da, da, to", odgovara mlađi muški glas kojem bismo dali oko 12 godina i počinje da izlaže svoj problem: "Ja sam osvojio u prošlom broju nagradu, pa bih hteo da pitam kada ću je dobiti". Posle kraćeg usaglašavanja i utvrđivanja identiteta, objasnili smo dobitniku da tako vredne nagrade generalno ne šaljemo poštom i da je najbolje da nagradu preuzme direktno od dobavljača, pa smo ga priupitali da li slučajno ima nekog u Beogradu. "Imam babu!", reče dobitnik ushićeno. "E pa lepo. Onda ćemo mi najaviti vašu baku kod dobavljača, pa nek ona ode tamo sa ličnom kartom i podigne nagradu lično. Je l' to OK?". Reče dečačić: "Jeste". Misleći da se razgovor privodi kraju i da ćemo uskoro moći da nastavimo avanturu Geralta od Rivije, priupitali smo još samo kako se baba zove da bismo mogli da je najavimo, međutim stigao je neočekivani odgovor: "Mmm, uuu, pa ne znam kako se zove..." Naša reakcija bila je očekivana i jedino što smo mogli da uradimo jeste da napravimo kratku dramsku pauzu. "Mislim, mi je zovemo Cuna, ali ne mogu sad tačno da se setim imena i prezimena", pokušao je da se izvuče mali. "OK, mladiću, ajde se ti lepo raspitaj kako se tačno zove baba Cuna pa nas pozovi ponovo." Odgovori on: "Dobro". Do dan-danas, Cunino unuče nas nije nazvalo, a poklon nije otišao nikom.

Igor Conić

Lego Batman
Nova skockana igra
str. 44

Dva poklon postera:
Warhammer Online i Wolfenstein

Special

8 **Shooteri koji život znače**
Igre koje su obeležile žanr pucačina prethodnih godina

Preview

4 **Wolfenstein**
Krajnje je vreme za nastavak
6 **Empire: Total War**
Nove granice i standardi u žanru strategija
14 **Kada će stići**
Termini izlaženja igara

Test

po abecednom redu

39 **Bionic Commando Rearmed**
30 **Civilization IV: Colonization**
36 **Crysis Warhead**
40 **Euro Truck Simulator**
25 **Facebreaker**
44 **Lego Batman**
42 **Mercenaries 2: World in Flames**
35 **Mount & Blade**
50 **Premier Manager 09**
48 **Pure**
28 **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky**
20 **Spore**
52 **Star Wars: The Force Unleashed**
51 **The Witcher: Enhanced Edition**
24 **TNA Impact**
26 **Warhammer Online: Age of Reckoning**
41 **Warriors Orochi 2**
46 **Yakuza 2**

Hardware

54 **Grafička sa dva srca**
ATI Radeon HD 4870 X2

Fun

56 **Filmovi po igrama**
Far Cry, Max Payne
58 **Megaposter**
Drugi deo megapostera Ivy iz Soulcalibura IV
60 **Svaštara**
Top-lista, Igre za pusto ostrvo, Surftips

Spore
Najnoviji hit Willa Wrigtha
str. 20

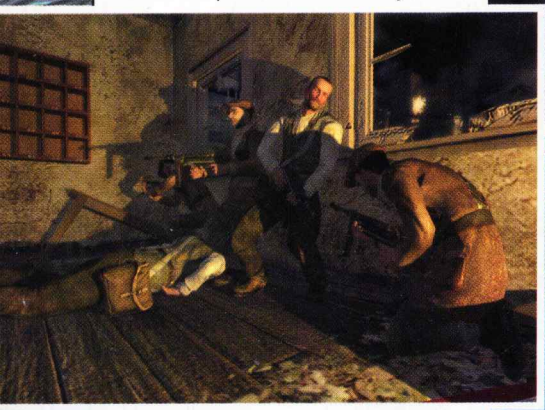
Još u ScreenFunu

16 **Vesti**
Batman: Arkham Asylum, Stargate Universe, Lotr: Mines of Moria, Splinter Cell: Conviction
18 **Pisma**
Pismo meseca, poklanjamo Pure
51 **Osvojite Nintendo Wii**
Malo truda i možete osvojiti ovo čudo
62 **Osvojite PS2 i PSP**
Choose your weapon!

Wolfenstein

B. J. Blazkowicz ponovo jaše u borbi protiv mističnih sila Trećeg rajha i njihovih natprirodnih saveznika!

Poštovanja dostojni Wolfenstein serijal pokazuje zašto imamo tako visoko mišljenje o njemu – po drugi put neočekivano se diže iz mrtvih i obećava nam sate kvalitetno provedene u tamanjenju nacista kultista i raznih karakondžula iz drugih dimenzija. Id Software rešio je da je vreme da armija od jednog čoveka zvana B. J. Blazkowicz ponovo krene u akciju i na



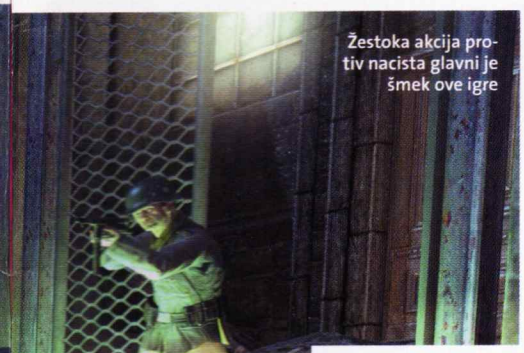
ovogodišnjem E3 sajmu nas je iznenadio razotkrivanjem nove Wolfenstein igre. Za ovaj posao angažovan je Raven Software, poznat po svome radu na Quake 4, kojim su dokazali da znaju kako se pravi klasičan adrenalinski FPS.

Novi Wolfenstein, prema do sada prikazanom, obećava pristup u stilu "stare škole" FPS-a. Zadatak tvoraca da naprave zabavnu igru umnogome je olakšan zabavnom premisom na kojoj je zasnovan čitav Wolfenstein serijal. Izgleda da i dalje malo ko može odoleti prilici da polupa gomilu najpopularnijih negativaca u čitavom FPS žanru (za šta je dobrano zaslužan baš Wolfenstein), zlih nacista. Naročito kada frljaju crnu magiju, prizivaju demone, nose egzoskele-

Upoznajte Collectora. Ovaj će vam često dolaziti glave

talne oklope i topove koji ispaljuju smrtonosne zrake. Zaplet se vrti oko društva Tule, hermetičkog reda unutar najvišeg ešalona Nacističke partije, istoriografski zasnovanog na grupi nemačkih okultista i ranih teoretičara zavere koja je bila aktuelna posle Prvog svetskog rata i čije su ideje u neku ruku poslužile kao osnova nacizma. U igri je dotična ekipa posle dugogodišnjeg eksperimentisanja uspela da stupi u kontakt sa entitetom nazvanim Crno sunce, koji krije nepojmljivu moć. Jedini koji može da ih spreči da uz tu moć zavladaju svetom jeste vodeći svetski ekspert za flambirane i perforirane okultne naciste – B. J. U akciji mu pomažu članovi jednog drugog društva koje je takođe istorijski zasnovno – Kreisauški krug, u ovoj igri slobodno interpretirano kao "narodnooslobodilački borci" koji žele da obore nacističku vlast. Njihova skloništa su mesta gde ćete dobijati misije i nabavljati novu opremu.

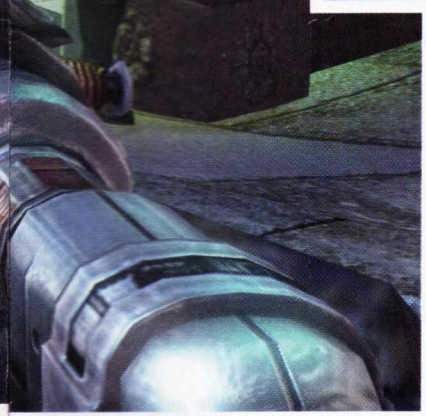
Čini se da neke prave "squad" taktike i gameplaya, ipak, neće biti, jer saborce u potpunosti kontroliše AI. To je sasvim u redu, jer vas ostavlja na miru da se usredsredite na šorku. Ono što daje interesantan obrt jeste postojanje paralelne dimenzije Crnog sunca u kojoj isti nivoi izgledaju znatno drugačije, protivnici su mnogo opakiji, ali i B. J. zato ime nove guzouda-



Žestoka akcija protiv nacista glavni je šmek ove igre

Fantastični svetlosni efekti: Bolnica okupana sunčevim zracima i krvlju

Taktika koja uvek uspeva. Skloni se dok ne prođe frka



Deratizacija: Obratite pažnju na Švabu levo – kojeg više nema

Švaba je došao u posed opasne igračke

račke moći, ako mu ne budu dovoljna dobra stara oružja kao što su bacač plamena ili "tomi" mašinka ili nova kao što su pomenuti smrtonosni zraci. Pored natčovečanske snage i brzine, B. J. će moći da vidi tajne prolaze i lokacije, što otvara novu lepezu mogućnosti za prolazak nivoa, kao i za sakrivene lokacije i bonuse. Tvorci se trude da omoguće igračima da na više načina prevaziđu svaku prepreku, bila to grupa dobro utvrđenih Švaba ili zaključana vrata.

Jurišanje i paljba iz svih oružja i dalje je validna opcija, ali sada tu ima i šunjanja i taktiziranja sa prelaskom u drugu dimenziju i korišćenjem mističnih moći. Protivnici će biti vrlo raznovrsni, od horde najrazličitijih varijacija na klasičnog kućnog naci jurišnika, do grozomornih bića iz druge dimenzije i tvorci obećavaju specifičan AI za različite vrste protivnika koji će umeti međusobno da sarađuju želeći da vas se reše.

Grafika izgleda kristalno i upečatljivo i Raven izvlači nove domete iz veoma modifikovanog Doom 3 enginea. Očekuje se i podrška za multiplayer u fazonu Enemy Territory, što znači da nećete imati problema da nađete gomilu igrača na mreži u bilo kom trenutku.

Wolfenstein

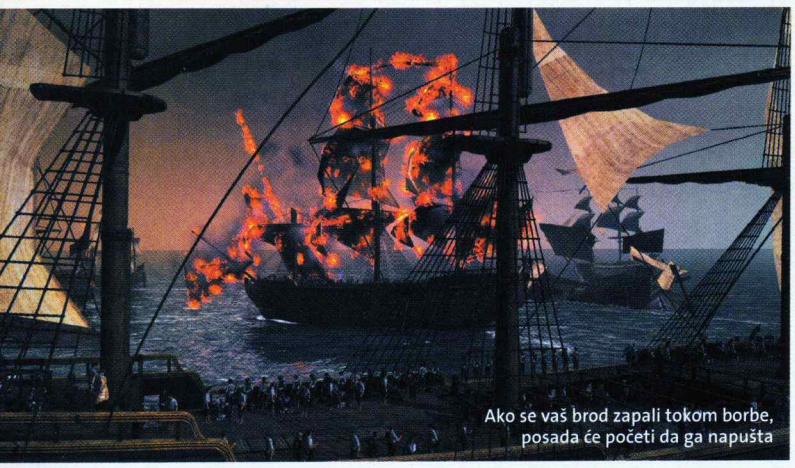
ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1-32
TERMIN: Nepoznat
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: U single playeru duh serijala biće nastavljen na pravi način, a klasična FPS formula obogaćena bukvalnim dodavanjem nove dimenzije

Tekst: Mihailo Tešić

Empire: Total War

Napoleonova osvajanja i rat za nezavisnost Amerike mali su deo onoga što nas čeka u petom nastavku serijala Total War



Ako se vaš brod zapali tokom borbe, posada će početi da ga napušta

Sobzirom na to da su dosad pokrili antičku eru, kao i eru srednjeg veka u Evropi i Japanu, razvojni tim Sege odlučio je da se pozabavi nešto kasnijim razdobljem, erom baruta, odnosno 18. vekom. Kako su ratove tog veka obeležile upotreba baruta, odnosno pušaka i topova, kao i masovne i atraktivne pomorske bitke, logično je očekivati da će to biti aduti novog, petog dela iz serijala Total War.

Prva novina u Empireu jeste barut kao i oružja zasnovana na njemu. Novi engine zasebno izračunava putanje za svaki 3D objekat, što u prevodu znači da će svako topovsko đule, ali i svako zrno ispaljeno iz muskete imati zasebno izračunatu trajektoriju – što stvara osećaj neverovatne realnosti. Vremenski uslovi će ozbiljno uticati na performanse ovakvog naoružanja tako da će, na primer, po suvom vremenu topovska đulad odskakati od čvstog tla, dok će se po kiši đule često zaglavljivati u blato.

Druga i, možda najvažnija novina, jesu pomorske bitke. Slično kao kod kopnenih borbi, ovde ćete umesto kontrole nad odredima vojnika preuzimati kontrolu nad pojedinačnim brodovima u floti i izvoditi razne manevarske operacije sve u cilju pobede. Realnosti je posvećeno mnogo pažnje, pa će tako na brzinu kretanja broda uticati pravac vetra. Napade možete izvoditi samo ako ste bočno okrenuti, a ako protivničkom brodu uništite jarbole, postoji i mogućnost iskrcavanja na taj brod kao i šansa da ga zarobite i zajedno sa preživelom posadom priključite floti.

Još jedna od specifičnih novina svakako će biti i mogućnost zauzimanja objekata. Ova opcija otvara gomilu novih strateških mogućnosti jer ćete moći bolje da se odbranite ako se nalazite u kući nego na otvorenom polju (naravno pod uslovom da vaš protivnik ne poseduje artiljeriju).

Fizika u igri je najavljena kao nešto najrealnije dosad u igrama ovog tipa, pa će AI poznavati gomilu vojnih manevara tako da istu situaciju može skoro svaki put da rešava na drugačiji način, što će ga činiti manje predvidljivim i samim time većim izazovom. I pored toga igra nije predviđena samo za veterane, već će posedovati i jednostavniju kampanju namenjenu početnicima. Velika kampanja predstavljaće dosad najveću kampanju u ovom serijalu i pravi izazov jer bi trebalo da se odvija na mapi celog sveta uz 12 frakcija kojima možete upravljati i oko 38 frakcija sa kojima ćete se sukobljavati, što znači skoro 50 frakcija sa oko 320 različitih tipova jedinica i preko 40 tipova brodova. Zaista impresivno, zar ne?

Borbe između vojnika urađene su motion-capture tehnikom

Empire: Total War

ŽANR: Istorijska strategija
IZDAVAČ: Sega
BROJ IGRAČA: 1-12
TERMIN: 6. februar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: S obzirom na dosadašnje igre iz ovog serijala, skoro sa sigurnošću možemo očekivati igru koja će postaviti nove granice i standarde u žanru strategija.

Tekst: Vladislav Herbut

EUnet
ADSL

JOIN THE QUEST

QUEST: EUnet Special Offer

GOAL: Postani korisnik EUnet ADSL FLat paketa uz besplatan Gaming Extra Bandwidth.

REWARD: Vrhunska veza za udobno igranje, ušteda vremena i novca, pripadnost guildu onih koji znaju šta je vrhunski Internet.

SPECIAL OFFER: Zamisli svoj game space, u kome ti i tvoji prijatelji odlučujete o sudbinama ostalih, birate ko i kada igra, vladate svojim virtuelnim svetom, brzo i lag-free, za samo 3800 dinara!

www.eunet.rs

0800 300 400

SHOOTERI koji život znače

Igre koje su obeležile žanr pucačine prethodnih godina

Pošto većinski deo populacije čitalaca ScreenFuna spada u uzrasnu grupu od 10-20 godina, logično je da, kada se spomenu dobre pucačine, svi kao iz topa lansiraju naslove: Call of Duty 4, Bioshock, Gears of War, Crysis, Far Cry i slično. Naravno da ovi naslovi spadaju u sam vrh po kvalitetu, ali sve one imale su za uzor neke starije naslove. Cilj ovog teksta jeste da se čitaocima približe igre koje su na neki način predstavljale prekretnice u žanru ili su u njima implementirane neke revolucionarne novine i za svaku od njih se može tvrditi da je u svojoj oblasti podigla standarde na viši nivo. A onima koji imaju slabije konfiguracije, ovaj tekst poslužiće kao svojevrstan vodič jer pomenute igre ne traže "zverku" od računara.

S obzirom na to da postoji veći broj pucačina koje su na ovaj ili onaj način doprinele razvoju žanra, u daljem tekstu biće izdvojeno sedam najznačajnijih. Akcenat će biti na pucačinama iz prvog lica (FPS) mada će biti reči i o onima iz trećeg lica (TPS).

Medal of Honor: Allied Assault

Iskrcavanje u Normandiji za pamćenje

MoHAA je igra koja je pokrenula pravu lavinu pucačina zasnovanih na događajima iz Drugog svetskog rata. U vreme kada se pojavila, napravila je malu revoluciju na ovom polju. Tada je Quake III: Team Arena, engine koji je pokretao ovu igru, spadao u sam vrh po pitanju grafičkih standarda, ali ono što je stvarno izdvajalo Medal of Honor u odnosu na druge igre jesu fantastični zvučni efekti koji su u velikoj meri doprinosili atmosferi i opštem utisku. Tako su, recimo, nemački vojnici govorili na nemačkom...

Preuzimate ulogu običnog vojnika na ratištu koji je morao da rešava razne zadatke, nekad sam a nekad u pratnji saboraca kojima je upravljao AI (mada su oni u većini slučajeva ginuli do kraja). Misije su raznolike i pokrivaju sve od noćnih infiltracija, preko oslobađanja zarobljenika i uništavanja važnih ciljeva, pa do direktnih napada na neprijateljske položaje. Svakako najupečatljiviji momenat u igri predstavlja iskrcavanje na plažu Omaha u Normandiji, koji kao da preslikava scene iz filma "Spasavanje redova Rajana". Ta misija je stvarno delovala fantastično, pogotovo u kombinaciji sa fenomenalnim zvučnim efektima (zvuk talasa pomešan sa zvucima mitraljeza, urlicima ranjenih i panične komunikacije između savezničkih vojnika). Slobodno se može reči da je ovo prvi put da je neko uspeo da dočara haos koji je tada nastao. Prvi deo igre imao je dve ekspanzije (Spearhead i Breakthrough), a nakon toga pojavile su se i igre Medal of Honor: Pacific Assault i Medal of Honor: Airborne koji je i najnoviji u serijalu.

IZDAVAČ: Electronic Arts
DATUM IZLASKA: 20. januar 2002.

Call of Duty

Juriš na trgu u Staljingradu

Svi znamo da je nemoguće pričati o pucačinama sa tematikom Drugog svetskog rata, a da se ne pomene Call of Duty. Prvi deo pojavio se skoro dve godine nakon pojavljivanja igre MoHAA i niko nije mislio da nešto može da poljulja slavu te igre. Ali, Call of Duty imao je adut koji je preokrenuo stvari u svoju korist. Što se tiče grafike i zvuka, Call of Duty bio je na zavidnom nivou, ali to ne bi bilo dovoljno da se ova igra izdvoji u odnosu na konkurenciju. Ipak, nakon prelaska prvih nekoliko misija, svi su shvatili šta je, zapravo, adut ove igre – masovnost. Utisak da se stvarno nalazite u četi vojnika koji jurišaju na protivnika i osećaj da ste vi samo jedan u gomili nesrećnika koji možda neće dočekati sledeće svitanje. Igra je bila prava adrenalinska bomba! Za razliku od MoHAA, za koju vam je trebalo 10-15 sati da je pređete, i koju su krasili duži nivoi, Call of Duty bio je kraći i misije su se brže završavale, ali su bile toliko nabijene akcijom da vam je ponekad trebalo i po nekoliko minuta da dođete sebi pre nego što nastavite dalje. Igra je podeljena na tri kampanje: američku, britansku i rusku. Najbolja scena u igri jeste juriš na Crvenom trgu u Staljingradu gde gomile zelenih regruta jurišaju na utvrđene nemačke položaje, a vi na startu dobijate samo pet metaka, dok za pušku morate sami da se snađete. Kada čujete gromoglasno "Uurrraaa!" i vidite vojnike kako sa barjacima jurišaju preko trga, u momentu se naježite. Prvi deo imao je jednu ekspanziju (United Offensive), a poslednji je četvrti deo koji, za razliku od prethodnika, obrađuje trenutna krizna područja.

Treba naglasiti i da razvojni tim čini jedao deo programera koji je radio na prvom delu igre Medal of Honor.

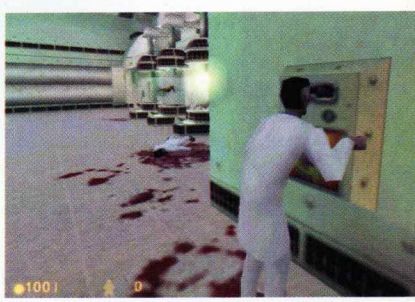
IZDAVAČ: Activision
DATUM IZLASKA: 29. oktobar 2003.

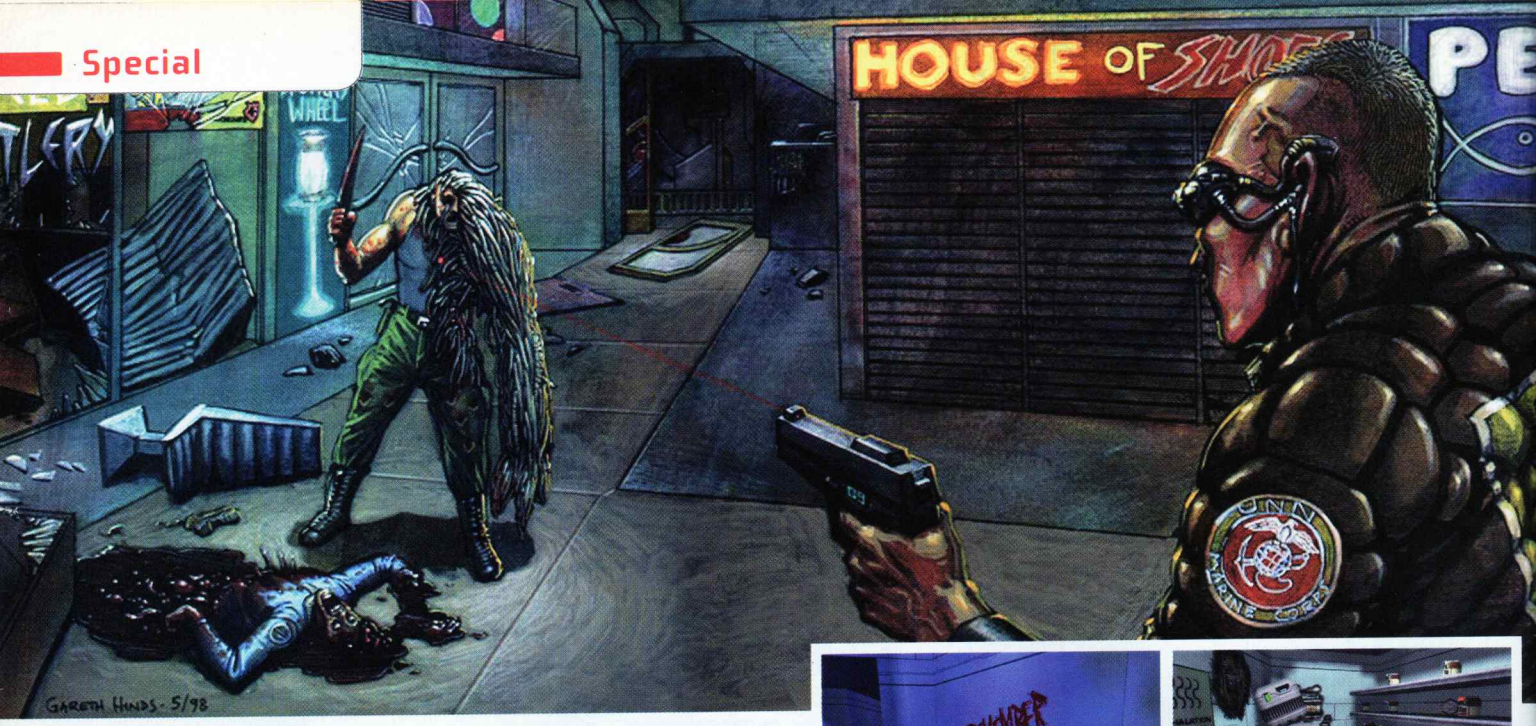
Half-Life

AI specijalaca bez premca

Niko ko je fan pucačina nije mogao da zaobiđe igru Half-Life 2. Gordon Freeman nalazi se u postapokaliptičnom svetu u kom vlada vanzemaljska rasa, dok on sa šačicom ljudi iz Otpora pokušava da dovede stvari u red. Poenta u celoj priči jeste to da je on velikim delom odgovoran za trenutno stanje. Prvi deo ove fantastične igre otkriva nam zašto. On radi kao naučnik u tajnom postrojenju nazvanom Black Mesa, na sumnjivom eksperimentu koji će krenuti u pogrešnom smeru. Otvaraju se vrata u drugu dimenziju i neprijateljski nastrojeni vanzemaljci počinju da opsedaju postrojenje. Priča u igri i nije baš najsvetlija tačka, ali način izvođenja zaista je specifičan. Od samog početka, pa do krajnjeg okršaja kompletna dešavanja u igri pratite očima glavnog junaka. To znači da nema ubačenih filmova i animacija, nego u određenim skriptovanim momentima računar preuzima kontrolu nad junakom i tako se, u stvari, razvija radnja igre. Drugi element u ovoj igri koji ju je izdvajao od konkurencije jeste AI specijalnih jedinica ubačenih u postrojenje sa zadatkom da zataškaju neuspeh eksperimenta i unište sve dokaze, uključujući i osoblje (odnosno, vas). Ova AI rutina dugo je nosila laskavu titulu najboljeg AI-a u nekoj računarskoj igri. Specijalci su hvatali zaklon, bežali od granata, pokušavali da vas granatama isteraju na otvoren prostor, delimično koordinirali napade i slično. Kada se uzme u obzir da je u pitanju igra stara 10 godina, čovek se zapita zašto većina visokobudžetnih pucačina i dalje pati od sindroma retardiranih protivnika koji su totalno slepi/gluvi za sve što se oko njih događa. Kada se ova igra pojavila, niko nije verovao da je tako nešto moguće!

IZDAVAČ: Sierra Entertainment
DATUM IZLASKA: 31. oktobar 1998.





System Shock 2

Kombinacija FPS-a i RPG-a i fantastične sablasne atmosfere za pamćenje

Iako se prvi deo može smatrati pionirom inteligentnih pucačina, mi ćemo se pozabaviti drugim delom koji je doneo ispoliranu verziju onoga po čemu je serijal toliko poznat. System Shock serijal predstavlja spoj FPS-a i RPG-a sa dodatkom logičkih problema. Izvođenje je manje-više klasično u maniru svih FPS igara uz dodatak mogućnosti za razvitak osobine lika koje će vam omogućiti lakše igranje. Drugi deo ide korak dalje, pa na početku možete i birati koju ćete klasu igrati, a svaka od njih daje vam totalno različit pristup igranju. Da li ćete biti marinac, razvijati svoje veštine sa oružjem i preći igru koristeći high-tech naoružanje, biti psionic i neprijatelje eliminisati upotrebom paranormalnih moći ili ćete se opredeliti za hakera koji će kombinacijom tehničkih gadžeta i upotrebom brodskih računara rešavati sve probleme tako što će okrenuti automatizovanu odbranu protiv neprijatelja – izbor je samo na vama. Cela priča vrti se oko superkompjutera SHODAN koji je razvio sopstvenu svest i nije baš prijateljski nastrojen prema članovima posade svemirskog broda. U prvom delu budite se na operacionom stolu i zatičete haos na brodu, dok vas u drugom delu sa namerom šalju na brod da zaustavite SHODAN-a. Sablasna atmosfera koja se provlači kroz celu igru zaštitni je znak ovog serijala. Pored toga u ovom podžanru zablistao je još jedan naslov, igra Deus Ex, koja ima slično izvođenje samo sa drugačijom pozadinskom pričom. I dan-danas smatra se da su igre System Shock 2 i Deus Ex začetnici, a i najsvetliji primeri podžanra inteligentnih pucačina. Za sve neupućene Bioshock je nezvanični nastavak System Shock serijala.

IZDAVAČ: Looking Glass Studios
DATUM IZLASKA: 31. jul 1999.

Tom Clancy's Rainbow Six / Rogue Spear

Lokacije iz stvarnog sveta

Tom Clancy bivši je član policijskog SWAT tima koji je kasnije ponudio svoje usluge razvojnom timu Red Storm Entertainment kao stručni savetnik u izradi ozbiljnih taktičkih pucačina. Samim tim, početak ovog serijala predstavlja i početak podžanra taktičkih pucačina. Rainbow Six je prvi deo koji je, kada se pojavio, izazvao podeljene reakcije igrača. Jedni su bili oduševljeni implementacijom taktičke komponente i velike doze realnosti, dok su ostali smatrali da je zbog toga igra preteška i da to upropašćava kompletan doživalj. Ipak, vremenom je prva struja ojačala i Rainbow Six serijal stekao je veliku bazu hard core fanova. U igri vodite antiterorističku odred koji putuje po svetu i rešava krizne situacije, kao što su eliminacija određenih individua, oslobađanje talaca i eliminacija svih vrsta terorističkih pretnji. Specifičnost ove igre leži na prvom mestu u mogućnosti detaljnog planiranja napada pre misije. Određujete tačke upada, putanje kretanja timova, reakcije na pretnje, kao i tačke za evakuaciju. Drugi element, koji je zaslužan za uvrštavanje ove igre na našu top-listu, izuzetno je visok nivo realnosti. Nema health bara, nema medikitova, ne možete nositi 10 vrsta oružja i skoro svaki pogodak je fatalan. Prvi deo je svakako začetnik, ali drugi deo (Rogue Spear) je taj koji je napravio bum i nakon kojeg je počeo razvoj igara u ovom podžanru. Poslednji deo je Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2, a iz ovog serijala direktno je proizašao još jedan veoma uspešan u kojem je akcenat na vojnim operacijama – Ghost Recon. Najnovija igra ovog serijala je Ghost Recon: Advanced Warfighter 2.

IZDAVAČ: Red Storm Entertainment
DATUM IZLASKA: 31. jul 1998/31. avgust 1999.

Oktobarske GameS AKCIJE

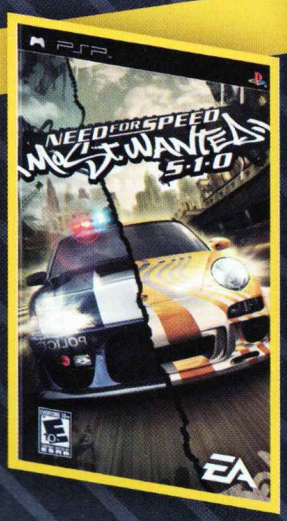
FIFA09 NAGRADNI KVIZ

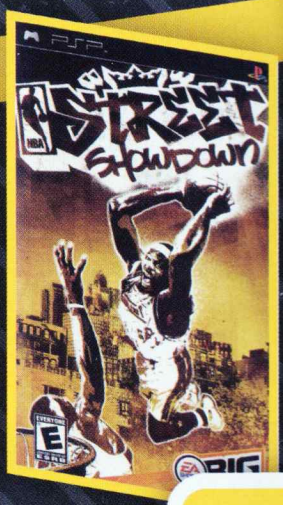
Kupovinom igre FIFA09 u GameS prodavnicama tokom oktobra

učestvujete u kvizu i postajete potencijalni dobitnik vrednih nagrada

VOLAN
+ POKLON IGRA
22.990din.

Kupovinom volana Logitech G25 dobijate na poklon najbolju simulaciju vožnje





PSP
+ TRI IGRE
19.999din.

gameS

GameS d.o.o.

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

DeltaCity

GameS Beograd
Dečanska 12,
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.yu

GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar",
Bul. Mihajla Pupina 1,
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.yu

GameS Delta City
Jurija Gagarina 16,
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.yu

NINTENDO DS. Wii PC CD-ROM XBOX 360.
PlayStation.2 PSP PLAYSTATION 3

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo. Playstation 2, Playstation Family, Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.

Vietcong

Odbrana brda radio-predajnikom? Samo u ovoj igri!

Verovatno se mnogi pitaju šta je to po čemu je Vietcong toliko specifičan da je zaslužio mesto na ovoj listi. Postoji nekoliko elemenata koji su od igre Vietcong napravili hit i od kojih neki još nisu prevaziđeni. Kao novi narednik i vođa specijalnog voda prebačeni ste u Nui Pek kamp. Odatle počinju vaši izleti u džungli koji su sve, samo ne prijatni. Iako nije prva igra koja se bavi tematikom rata u Vijetnamu, svakako se može reći da je najbolje prenela atmosferu borbe u džungli. Zamislite da imate direktnu kontrolu nad Čarlijem Šinom u filmu Platoon i to je možda najbolji opis atmosfere. Iskreno, posle nekoliko nivoa šunjanja kroz gustu travu i skoro neprohodnu džunglu gde neprijatelj vreba iza svakog žbuna, postajete prilično paranoični i počećete da se osvrćete čak i u sopstvenoj kući. Konstantne borbe po rovovima i humkama, močvarama i lokalnim selima stvarno podižu nivo adrenalina u krvi. Kada na to dodate nivoe u kojima istražujete kompleks podzemnih tunela gde sve vreme hodate četvoronoške sa pištoljem u jednoj ruci, a baterijskom lampom, kao jedinim izvorom svetlosti, u drugoj, slobodno možete na osećaj paranoje dodati i ozbiljnu klaustrofobiju. Ipak, jedan od najboljih momenata u igri jeste misija u kojoj dolećete helikopterom na smenu straže na brdu sa radio-predajnikom. Kišno jutro idealno je vreme za invaziju neprijateljskih snaga sa ciljem da zauzmu taj predajnik, a vi ste upravo započeli svoju smenu. Ovaj nivo je takva adrenalinska bomba i možete biti sigurni da će retko koja igra ostaviti takav utisak na vas. Postoji i necenzurisana verzija u kojoj su prikazana komadanja tela usled eksplozija i mnogo više krvi. Drugi deo, nažalost, nije imao neophodni kvalitet da bi bio dostojan naslednik.

IZDAVAČ: Gathering of Developers (GoD)
DATUM IZLASKA: 26. mart 2003.

Freedom Fighters

Ruska propaganda za odličnu atmosferu

Za razliku od prethodnih igara, Freedom Fighters je pucačina iz trećeg lica. U igri vodite vodoinstalatera koji silom prilika postaje vođa Pokreta otpora protiv ruskih agresora u njihovoj masivnoj invaziji na Ameriku. Freedom Fighters nije obična pucačina, već ima elemente RPG-a i pojednostavljene taktičke komponente. U početku ste sami, ali kako vaša borba dobija na važnosti, sve više vam raste popularnost među potlačenim sunarodnicima. Samim tim raste i broj članova otpora, a vi kao centralna figura preuzimate vođstvo u borbenim dejstvima. RPG komponenta ogleda se u tome da izvršavanjem glavnih i sporednih zadataka dobijate poene slave sa kojim vam lagano raste i nivo komande. Svaki nivo omogućava regrutaciju jednog aktivnog člana vašeg odreda, tako da ćete pred kraj igre verovatno voditi preko 10 saboraca. Nad njima nemate direktnu kontrolu, ali im možete zadavati pojednostavljene komande. Tu je i mala doza nelinearnosti jer u svakom poglavlju igre sami birate redosled kojim ćete oslobađati delova grada, a

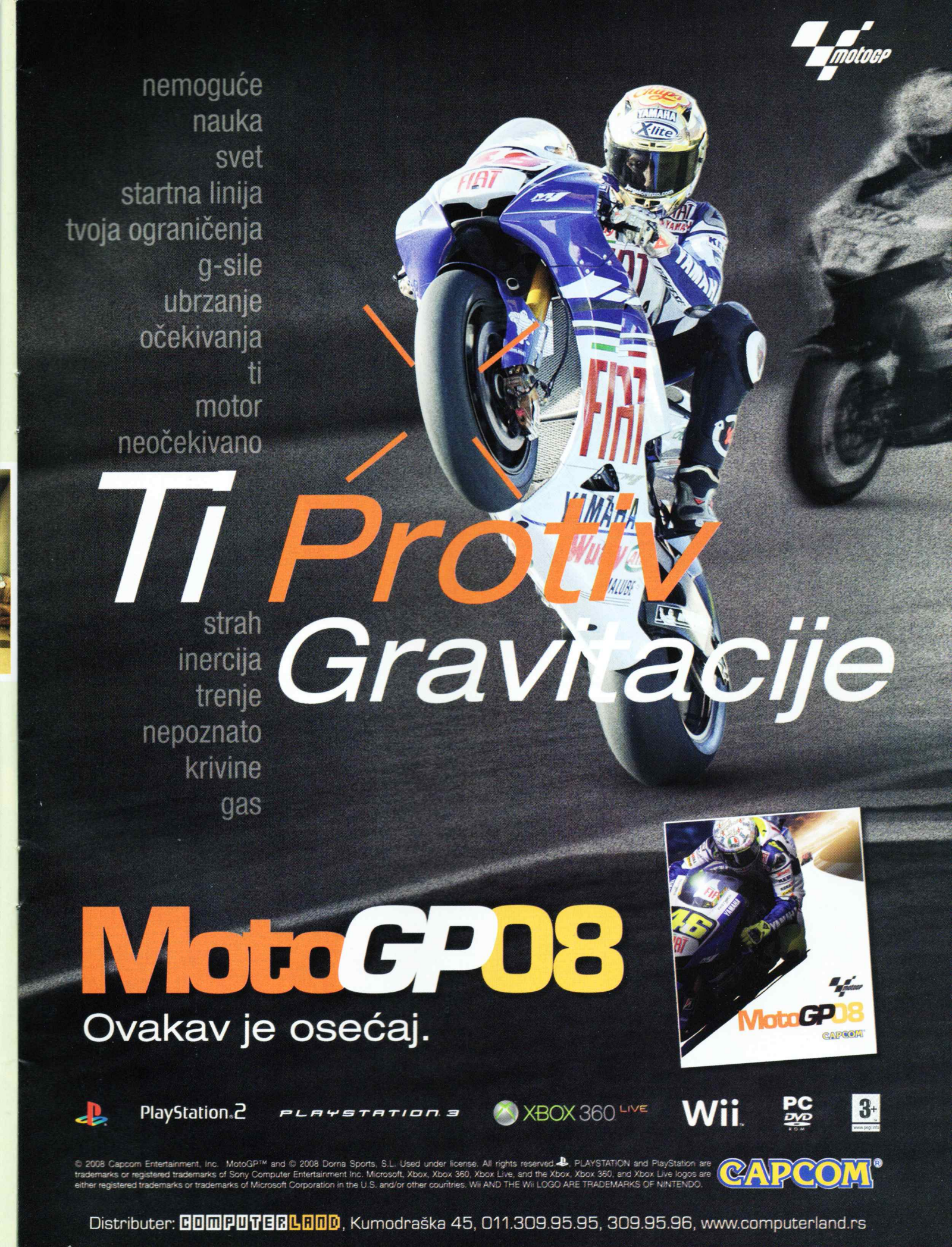
pravilan izbor umnogome vam može olakšati završetak određenih misija. Na primer, ako odmah zauzmete heliodrom, u narednim misijama protivnik neće imati podršku iz vazduha i slično. Freedom Fighters ima odličnu atmosferu i neki poseban šmek zbog kojeg vam neće biti dovoljno da je samo jednom pređete. Možda je bilo sličnih kombinacija žanrova i ranije, ali ova je svakako ostavila najveći trag.

IZDAVAČ: EA Games
DATUM IZLASKA: 1. oktobar 2003.

nemoguće
nauka
svet
startna linija
tvoja ograničenja
g-sile
ubrzanje
očekivanja
ti
motor
neočekivano

Ti Protiv Gravitacije

strah
inercija
trenje
nepoznato
krivine
gas



MotoGP08

Ovakav je osećaj.

PlayStation.2 PLAYSTATION 3 XBOX 360 LIVE Wii PC DVD ROM 3+

© 2008 Capcom Entertainment, Inc. MotoGP™ and © 2008 Dorna Sports, S.L. Used under license. All rights reserved. PLAYSTATION and PlayStation are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

CAPCOM®

Distributer: COMPUTERLAND, Kumodraška 45, 011.309.95.95, 309.95.96, www.computerland.rs

Kada će stići...

Wolfenstein

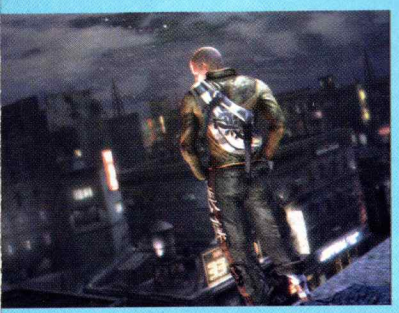
Šta mislite ko će izvući deblji kraj u okršaju između Blazkowicza i Himmlera?

Mirrors Edge

EA DICE donosi igru sa inovativnim elementima gameplaya

WoW: Wrath of the Lich King

Ako ste u potrazi za poštovanjem, slavom i lootom, moraćete da sačekate još mesec dana na novu WoW ekspanziju



inFamous

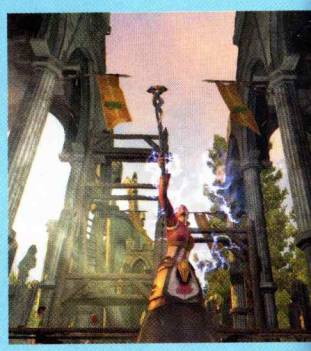
Od ove open-world akcione avanture od SCEA za PlayStation 3 očekujemo zaista mnogo

A Vampyre Story	avantura	26. septembar	pc
Aion: The Tower of Eternity	MMO	kraj 2008.	pc
Banjo Kazooie: Nuts & Bolts	3D akcija	kraj 2008.	ps3 360
Battlefield Heroes	FPS	treći kvartal 2008.	pc
Batman: Arkham Asylum	akcija	2009.	pc ps3 360
C&C: Red Alert 3	RTS	28. oktobar	pc ps3 360
Call of Duty: World at War	shooter	11. novembar	pc ps3 360
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	platformska	jesen 2008.	360 wii ps2 psp nds
Crisis Core Final Fantasy VII	akcioni RPG	20. jun 2008.	psp
Empire: Total War	strategija	februar 2009.	pc
Dead Space	survival	31. oktobar	pc ps3 360
Dragon Age: Origins	RPG	prvi kvartal 2009.	pc
Fallout 3	RPG	jesen 2008.	pc ps3 360
Far Cry 2	akcija	jesen 2008.	pc ps3 360
Final Fantasy XIII	RPG	20. novembar 2009.	pc ps3 360
Fracture	shooter	7. oktobar 2008.	ps3 360
Gears of War 2	shooter	7. novembar 2008.	360
Ghostbusters	akcija	jesen 2008.	pc ps3 360 wii ps2 nds
Golden Axe: Beast Rider	borilačka	septembar 2008.	ps3 360
Heist	akcija	21. oktobar 2008.	pc ps3 360
Heroes of Might & Magic Kingdoms	strategija	drugi kvartal 2008.	pc
Left 4 Dead	shooter	oktobar 2008.	pc 360
Legendary	FPS	treći kvartal 2008.	pc ps3 360
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	avantura	jesen 2008.	pc ps3 360
LittleBigPlanet	platformska	21. oktobar 2008.	360
Majesty 2	RTS	prvi kvartal 2009.	pc ps3 360 ps2
Mirror's Edge	akcija	11. novembar	pc ps3 360
Midnight Club: Los Angeles	trkačka	7. oktobar 2008.	ps3 360
Mortal Kombat Vs DC Universe	borilačka	3. novembar 2008.	ps3 360
PlayStation Home	virtual life	četvrti kvartal 2008.	ps3
Prince of Persia 4	akcija	2. decembar 2008.	pc ps3 360
Prototype	akcija	drugi kvartal 2009.	pc ps3 360
PES 2009	fudbal	11. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Rise of Argonauts	akcioni RPG	14. oktobar 2008.	pc ps3 360
Resident Evil 5	survival	13. mart 2009.	ps3 360
Resistance 2	shooter	novembar 2008.	ps3
Spider-Man: Web of Shadows	akcija	21. oktobar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Saints Row 2	borilačka	14. oktobar 2008.	pc ps3 360
Shaun White Snowboarding	sportska	15. oktobar 2008.	pc ps3 360
SingStar Vol. 2	muzička	leto 2008.	ps3
Sonic Unleashed	platformska	treći kvartal 2008.	ps2
Stargate Worlds	MMORPG	2009.	pc
James Bond: Quantum of Solace	akcija	4. novembar	pc ps3 360 wii ps2 nds
Need for Speed Undercover	vožnja	17. novembar	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Damnation	shooter	kraj 2008.	pc ps3 360
Super Street Fighter II Turbo HD Remix	borilačka	leto 2008.	pc
The SimCity Box	strategija	leto 2008.	pc
The Last Remnant	RPG	20. novembar 2008.	pc ps3 360
The Lord of the Rings: Conquest	akcija	jesen 2008.	pc ps3 360
This is Vegas	akciona avantura	kraj 2008.	pc ps3 360
FIFA Soccer 09	fudbal	14. oktobar	pc ps3 360 wii ps2 nds
inFamous	shooter	2009.	ps3
Tom Clancy's HAWX	akcija	septembar 2008.	pc ps3 360
Tomb Raider: Underworld	akcija	18. oktobar 2008.	pc ps3 360 ps2 nds
Killzone 2	shooter	februar 2009.	ps3
Velvet Assassin	akcija	oktobar 2008.	pc 360
X-Blades	akcija	kraj 2008.	pc ps3 360
Heavy Rain	akciona avantura	2009.	ps3
Wheelman	akcija	početak 2009.	pc ps3 360
WoW: Wrath of the Lich King	MMORPG	13. novembar 2008.	pc
Wolfenstein	FPS	2009	pc ps3 360

Datumi izlaska važe za evropsko tržište

Red Alert 3

C&C nas opet vodi u poznat svet gde bitku vode Sovjeti, Alijansa i Imperija izlazećeg sunca



Dragon Age: Origins

BioWare nam sprema PC RPG u potpuno novom fantasy svetu

Tomb Raider: Underworld

Svi su izgledi da će nova Larina avantura biti pun pogodak

Grand Theft Auto IV

Ko će dočekati taj 18. novembar? GTA IV konačno izlazi i za PC!

Tekst: Lazar Parić

ŠTA TREBA ZA GTAIV?

Opšte je poznato da GTAIV izlazi za PC. Kome nije, datum je 18. novembar. Međutim, sada je poznato i koji su minimalni sistemski zahtevi da bi igra radila normalno. Potreban vam je: Dual core procesor (Pentium D ili bolji), 2 GB memorije, DX10 grafička kartica sa 512 MB ili DX9 kompatibilna sa Shaderima, 18 GB prostora na hard disku i Windows XP SP2.

SAM SVOJ MASTER!

Sigurno ste bar jednom poželeli da imate samo svoj gameserver na kojem ćete instalirati šta hoćete i igrati sa kim hoćete! Sva do sada poznata rešenja bila su komplikovana i skupa i morali ste ili da obezbedite svoj računar koji biste hostovali kod nekog provajdera, ili da iznajmite skupe platforme koje pri tom nisu optimizovane za igre. Imati performanse, a ne platiti ih astronomski uvek je bila nemoguća misija!

Sa ciljem da se dobije rešenje koje će biti i tehnički i cenovno najbolje, američka firma APPLogic je pomoću IBM Blade platforme razvila Virtual Grid Server. Ovo rešenje nudi stabilnost i kvalitet velikih klasterizovanih sistema, i okruženje i nisku cenu sličnu VPS-u, a što je još bitnije sve to postavljeno je u "lokalu", kod domaćeg provajdera, kako bi se dobile najbolje performanse (lag-free, 99,99% dostupnost). Razvijajući svoje hosting servise, EUnet je nedavno podigao VGS platformu koja je gotovo idelano rešenje za privatne game servere. Vrhunske performanse i sjajna cena (mesec dana iznajmljivanja košta kao dva sata sale za basket) koje EunetVGS nudi pravo su osveženje, a ako se tome doda i ADSL uz Gaming Extra Bandwidth, vaš klan dobija idealnu platformu za svoj privatni playground! Kontakt za više informacija: www.eunet.rs

ŠIŠMIŠ PONOVO LETI

Flamethrower u MMO igri. Ovo će biti zabavno!

ZVEZDANA KAPIJA ZA MILIONE

Paralelno sa novom serijom Stargate Universe, koja treba da počne sa prikazivanje narednog leta, Cheyenne Mountain razvija MMO igru smeštenu u sci-fi univerzum koju će, za razliku od sličnih naslova, krasiti taktički elementi i specijalni cover system. Stargate će biti zasnovan na Unreal 3 engineu, a u igri će se pojaviti sve poznate face iz serije. Razvija se za PC, a izaći će u drugom kvartalu 2009.

TAJNI AGENT KASNI

Loša vest za sve fanove Sama Fishera: premijera Splinter Cell: Convictiona odložena je za sledeću godinu. Već odavno nismo čuli ništa novo o ovom naslovu, a sada je Ubisoft zvanično potvrdio da ćemo za nove Samove akcije morati da sačekamo sledeću godinu. U petom delu ovog serijala, ponovo ćete preuzeti ulogu, sada već prilično ostarelog NSA specijalca Sama Fishera. U Convictionu bi trebalo da rešite zaveru u okviru tajne organizacije Third Echolon – ali, nažalost, tek 2009. godine.

Kuda trčiš? Ionako Splinter Cell: Conviction neće još skoro

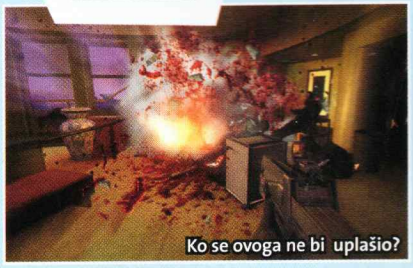
Taman kada ste počeli da igrate Lego Batman, stiže vest o novoj igri na temu mišolikog superheroja iz DC univerzuma. Eidos je ozvaničio da radi na igri Batman: Arkham Asylum gde ćete preuzeti ulogu Batmana koji isporučuje The Jokera u Arkham Asylum – psihijatrijsku bolnicu za kriminalce. Sve zloće koje su tamo zabravljene smeštaju Batmanu zamku iz koje će on morati da se izvuče koristeći intuitivne detekcijske sposobnosti, kao i borilačke veštine.

Ova arkadna avantura umnogome podseća na kultni Bioshock zahvaljujući svom mračnom ambijentu i korišćenju specijanih osobina za lakše snalaženje po Gotham Cityju.

Batman: Arkham Asylum razvija Rocksteady Studios za PC, PlayStation 3 i Xbox 360, a datum izlaska igre još uvek nije poznat, ali, po svemu sudeći, igre se neće pojaviti pre leta 2009.

Samo da ne padne kiša na dan prodaje...

PREIMENOVAN PROJEKAT



Ko se ovoga ne bi uplašio?

Warner Bros je objavio da je došlo do promene naziva u naslovu Project Origin, koji će se od sada zvati F.E.A.R. 2: Project Origin. Sada je sasvim sigurno da ćemo dobiti i drugi deo fenomenalne igre F.E.A.R., koja je svojim izlaskom pokupila mnogo simpatija. Da podsetimo da će se ova igra, sada već poznata kao F.E.A.R. 2: Project Origin, naći u prodaji 10. februara 2009. godine u Americi i 13. februara u Evropi.

RUDNICI MORIJE SKORO ISKOPANI

The Lord of the Rings Online: Mines of Moria Complete Edition ekspanzija je za dobru poznatu MMO igru koja donosi nove klase, trejtove, skillove, questove, a pri tom i podiže maksimalni nivo do kog igrač može da stigne. Ekspanzija je ušla u beta fazu, pa je, posle testiranja i "peglanja" bagova, možemo očekivati u prodaji od 18. novembra.

Tekst: Lazar Perić

A sada malo vi...

Pismo meseca

Nismo sami

Pozdrav sa druge planete! Niste sami. Eeee... a imam i pitanje na koje morate odgovoriti. U protivnom JA, kralj zelenih glavonja, šaljem ubicu koji će vam osakatiti svaki komp u redakciji. Na vama je da odlučite... Biti ili ne biti! Dakle, koja je najbolja grafička kartica do 200 evra? Hoću li na njoj moći pristojno da igram GTA4? Eto poslah!

ZeLeN1

ScreenFun: Odlučili smo. Biti! Za 200 evra najbolje je da uzmeš 9800 GTX i pržiš GTA4 bez problema. Nego, raduje nas što smo konačno saznali da nismo sami. Drago nam je i da ti nisi sam... barem u svojoj glavi.

Kompanija **Logitech** daruje za pismo meseca bežični headset za PlayStation 3.

Tri 'iljade

Hello, ScreenFune, najbolji si na svetu i tako to. Imam nekoliko pitanja:
1. Kada će izaći novi PSP-3000 kod nas?
2. Da li će moći da se igraju igre sa starog PSP-a?
3. Da li će postojati posebne igre za novi PSP-3000?
4. Koliko će koštati PSP-3000 kod nas?
5. Kada će izaći novi Dungeon Lords?

Nikola

ScreenFun:
1. PSP-3000 zvanično stiže u Evropu 15. oktobra, a kod nas će se verovatno pojaviti sa zakašnjenjem od nekoliko nedelja.
2. Da, sve igre sa "starog" PSP-a radiće i na "novom".
3. Neće biti posebnih igara za PSP-3000 jer je to, u suštini, potpuno ista konzola sa novim ekranom i ugrađenim mikrofonom.
4. Koštaće isto koliko i "stari" sada.
5. Dungeon Lords? Drugi deo? Za PSP-3000? Hm, kakve sad on ima veze sa PSP-om? Aj, nema veze. Dungeon Lords 2 izaći će u trećem kvartalu 2009, ali PC verzija nije najavljena.

Fifovanje

Vozdra! Pišem vam iz Sarajeva i mogu reći da ste ekstra: mnogo toga za male pare. Ali, ne mogu da vas ne pitam ko vam plaća da hvalite toliko FIFA09 igru. Čitao sam ovu vašu najavu i, podstaknut vašim hvalospevom, skinuo sam demo. Ostao sam razočaran kao uvek. Onaj soker iz 1996. bolji je od nje! Ccc. Dovodite u pitanje svoju reputaciju! Šalim se... Ipak, vi ste samo ljudi. Pozdrav!
P.S. Samo još jedno pitanje. Kada izlazi Mafia 2 i Bioshock 2?

Adnan

ScreenFun: Dragi Sarajlijo, ne smemo da ti otkrijemo naš izvor finansiranja, ali mi se držimo jedne devize: ko da više, taj nas plaća! Što se tiče FIFA09 igre, primili smo pare, potrošili ih u sreći i veselju, tako da nemamo pojma o čemu pričaš.
P.S. Izlazak igre Mafia 2 još nije izvestan, a od nastavka Bioschocka deli nas bar još godinu dana.

Svirka bez publike

Zdravo, ScreenFune. Ne bih da vas davim pohvalama nego odmah da pređem na stvar. Guitar Hero III, ipak, može da radi bez seckanja i to na najvećoj rezoluciji. Treba samo da se odreknete jedne stvari: publike. Elem, kada uđete u Options, pod opcijom Graphics, CROWD treba da vam bude na OFF. Tako ste isključiti publiku koja je ključni problem seckanja prilikom igranja. Uživajte u igri.

Srđan meraklija iz Niša

ScreenFun: Ali koji je gušt svirati bez publike? Ko će da se klanja? Ko će da gađa paradajzom? Ko će da zviždi? Ostali smo uskraćeni za odgovore na ova pitanja, dragi Srđane meraklijo.

Osvežavanje

Ćao, ScreenFune... Mrzi me da vas hvalim jer se zna da ste najbolji... Čitam vas od petog broja i stvarno nemam reči sem da ste najbolji. Nego da pređem na pitanja:
1. Imam konfu: Asus P5PL2-E, 2 GB memorije, grafičku MSI NX7600GT, 500GB hard disk i procesor Intel Pentium D 3,2 GHz Dual Core. Šta treba da menjam?
2. Da li će Final Fantasy XIII izaći za PC?
3. Interesuje me koliko će biti zahtevni GTA IV, Crisys Warhead i Pure i da li ću moći da ih pokrenem na mom PC-ju?

Nikola

ScreenFun:
1. Generalno gledano, tvoja konfiguracija je sasvim OK. Jedino što bi se tu moglo menjati jeste grafička kartica, a mi bismo ti preporučili, na primer, 9800GT.
2. Final Fantasy XIII, po svemu sudeći, ali nikad se ne zna, neće izlaziti za PC.
3. O zahtevima triju igara koje si naveo možeš čitati u ovom i prošlom broju, a ako budeš nadogradio svoj PC sa preporučenom karticom, radiće ti sve tri bez problema.

Gulp?

Pošto ste vi jedna od najjačih novina (tvrd vam je papir), bilo bi fer od vas da mi kažete kako da se odviknem od WoW-a... Tek što sam skinuo WotLK beta verziju, a već sam se zarazio njome i ne mogu da zamislim šta će biti kad izađe alfa verzija ovog nastavka...
Svaki dan igram po sat vremena i, kad se to pomnoži sa godinu dana, dobije se 366 sati! To nije normalno! Pomagajte!

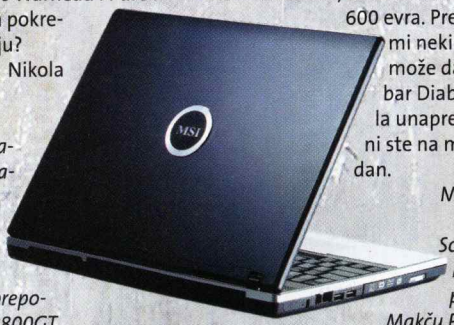
Miloš

ScreenFun: Miloše, pre svega, posle bete izlazi finalna verzija, a ne alfa verzija. Takođe, 1 (sat) pomnoženo sa 365 (dana u godini) daje broj 365 a ne 366. Treće, treba ti stručna pomoć za odvikavanje od WoW-a, ali pokušaj npr. da se odseliš na selo i da se zaposliš u mlinu. Posmatranje vodenice kako melje žito, smiriće tvoje živce i ublažiti potrebu za WoW-om i sličnim drogama.

Žurka

Nisam vam nikad pisao zato što imam kantu od laptopa, pa dok se Windows digne, prođe godinica. Elem, treba mi novi notebook, a da cena ne pređe 600 evra. Preporučite mi neki dobar, da može da pokrene bar Diablo 2. Hvala unapred i pozvani ste na moj rođendan.

Makče Pikče

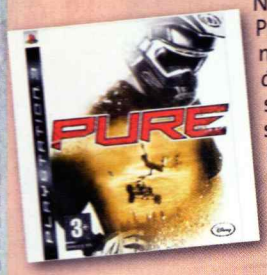


ScreenFun: Hvala na pozivu, Makču Pikču. Nego da li taj poziv znači da sa sobom ponesemo laptop kao rođendanski poklon? Lukav si ti! Za 600 evra možeš da uzmeš svašta, ali ako hoćeš na njemu da se igraš, možda bi trebalo da obratiš pažnju na MSI EX600-287EU laptop. Ima Intel Core 2 Duo 1,83 GHz procesor, ekran od 15,4 inča, grafičku GeForce Go 8400M 512 MB, 2 GB memorije i hard disk od 320 GB. Srećan rođus!

Bivši komša

Pozdrav, redakcijo, ili bolje reći, drage komšije :) Živim blizu vas i bruka je da nijednom još nismo kafu popili, mada mislim da je to zato što imate dosta posla i trudite se da budete najbolji kao i uvek. Čitam vas od prvog broja i zarazio sam se, sad jedva čekam da izađe novi broj, a pročitam ga za manje od pola sata. :) Skromna cena, dosta stranica, dosta informacija o svemu onome što me zanima – sve u svemu, ko ne može da bude zadovoljan.

Prvo skoči, pa reci hop!



Nikada brža i nikada vratolomnija igra – Pure. Uživajte u vožnji ATV Quadova koja na najbolji način prikazuje brzinu i uzbuđenje ovog sporta. Pošto je u pitanju igra, svi trikovi koji mogu da se izvedu potpuno su ludi i ostaviće bez daha i igrača i one koji kibicuju sa strane. ScreenFun vam u saradnji sa kompanijom Extreme CC poklanja verziju ove igre za PlayStation 3. Isecite ovaj kupon i pošaljite ga na adresu: **Bravo ScreenFun, Temerinska 102, 21000 Novi Sad**

Kad sam već u prilici da vam pišem, predložite mi šta treba da kupim da bi mi komp radio na zavidnom nivou. CPU 2,53 GHz, 1 GB RAM, grafička 7600 GS 256 MB. Nemam više šta da pitam. Dovoljno mi je da vidim ovo pismo u sledećem broju.
P.S. Majicu neću da vam tražim. Mislim da se podrazumeva. Ipak smo komšije :)
Vule NS

ScreenFun: Ne znamo tačno gde živiš u Novom Sadu, ali više nismo komšije, pošto se redakcija ScreenFuna preselila na novu lokaciju – u Temerinsku 102. Što se tiče tvog kompa, mnogo je toga tu zakržljalo, pa možda ne bi bilo loše da ga osvežiš još jednim gigabajtom RAM-a i da ubaciš 9800 GT. Ima sve mnogo bolje da radi.

Novi studio

Moj drug i ja smo otvorili Game makers studio, koji bi se bavio pravljenjem igara za PC, ali pošto ne znamo ništa o tome, molimo vas da nam pomognete. Hteli bismo da napravimo za početak neku igru tipa Mario. Bili bismo vam zahvalni ako biste nam dali neki tutorijal o tome koji sve programi treba da se koriste, kako, i koji je najpogodniji programski jezik za to.
P.S. Obećavamo 5% zarade od igre ako bude uspešna i dobro rangirana, a možda i 10%.
Unapred zahvalni,
Game Makers Studio

ScreenFun: A da li ste imenovali direktora u tom vašem novootvorenom studiju? Je l' se zna ko ide po burek, a ko pere čaše? To su najvažnija pitanja za jedan studio koji pravi igre. Posle ćete već naći nekog ko zna da programira, crta i slične gluposti. Elem, otkucajte u Googleu "tutorial making platform game" i uživajte u rezultatima!
P.S. A da li mi možemo da se dogovorimo za neki fiksni deo? Ne za procenat. Nije da ne verujemo u projekat...

Stara Lara

Pozdrav ScreenFane! Da vas pohvalim, najbolji ste. Imam dva pitanja:
1. Gde je stara Lara Croft? Gde je Angelina Jolie? Zašto nova?
2. Pošto sam ja velik fan NFS-a, imam pitanje: Kakva će biti zahtevnost?
Master

ScreenFun: Mi ovde vidimo četiri pitanja, ali, ajde, častimo te u ovom broju.
1. Stara Lara Croft je Karima Adebibe, ako misliš na model koji treba da promoviše igru. Nju je zamenila Allison Carol zato što je mlađa, lepša i više širi noge pri pravljenju špage. Što se tiče Angeline Jolie, ona je kod svoje kuće. Čuva decu, muža, kera i slične. Javila nam se pre neki dan i pitala kad će na naslovnu ScreenFuna. Kada napusti Brada Pitta – odgovorili smo joj.
2. A kako to da veliki fan NFS-a ne zna koja će biti zahtevnost novog dela? Aj' dobro. Evo ih: Intel Pentium 4 (ili ekvivalent) na 2,8 GHz ili brži (3,0 GHz za Vistu), 1 GB RAM, GeForce 6500, Radeon 9500 ili bolja sa DirectX kartica sa Pixel shaderom 2,0 i 5,5 GB slobodnog mesta na hard disku.

Forum

Ćao, ScreenFune, imam samo jedno pitanje. Kada će novi forum? Nedostaje mi stari.
Goran

ScreenFun: I nama nedostaje, ali šta je tu je. Na novom forumu se uveliko radi i ako sve bude kako treba, biće online u trenutku kada ovaj broj stigne na trafike. Adresa je www.screenfun/forum

Girlroad

Hey, svima iz redakcije... Ja, i svi čitaoci ovog časopisa, slažemo se da vi radite svoj posao više nego odlično. Ali, imam mali problem... Igram Silkroad Online već duže vreme i jedno veče dok sam igrao, devojka mi je uletela u sobu i rekla mi da izaberem između nje i Silkroada. Rekao sam joj da ćemo porazgovarati o tome, samo da završim sa ubijanjem moba. Ona je samo uzela svoj telefon i jaknu, i otišla. Od tada mi ne odgovara na poruke, a njen buraz me od tada merka im-going-to-kill-you pogledom...
Da vas ne davim svojim problemima, udaviću vas pitanjima:
1. Da li se vi, kao iskusni gameri, gadite igara koje su samo našminkane dobrom grafikom, dok su gameplay i pozadinska priča pravi krš?
2. Da li Ubisoft pominje nešto o nastavku igre Beyond Good&Evil?
3. Da li Fable 2 izlazi za PC i kada?
4. Šta mi savetujete u vezi sa mojim problemom?

Overlord i Grid

U saradnji sa kompanijom Extreme CC, Bravo ScreenFun poklanja čitaocima igre Overlord i GRID. Dobitnicu su Dejan Mišović iz Beograda (Overlord) i Marija Natić iz Kruševca (Grid)

5. Posto me riba šutnula, mogu li da dobijem nagradu kao utehu?
Angelsff

ScreenFun: Znači, izabrao si Silkroad umesto Girlroada. Ako ti je žao zbog toga, nazovi je, reci joj kako se osećaš, pusti koju suzu, a onda traži pare za novu grafičku. Ne znamo šta bi drugo mogao...
1. Mi se, kao iskusni gameri, gadimo samo onih igara za koje ne možemo da nađemo krek. :)
2. Beyond Good&Evil 2 je najavljen, ali niko ne zna šta će to biti i kako će izgledati.
3. Naravno da izlazi Fable II. Samo što nije. Tačnije, 21 oktobra.
4. Koji problem? Ti više nemaš problem. Ona ode!
5. Može. Poslaćemo ti kantu kao utehu.

Drifter

Draga redakcijo, morao sam nekom da se pohvalim, pa sam odlučio da to budete vi. Kako je skoro izašla sjajna igra GRID, skoro svi koji je igraju takmiče se da ostvare najveći Drift Score. Šaljem vam svoj najveći Drift Score jer znam da niko nije osvojio veći, pa ako vam neko pošalje veći, molim vas da mi e-mailom prosledite.
Hvala unapred,
Vladimir Brkić, Pančevo

ScreenFun: Objavljujemo tvoj rezultat i zvanično otvaramo trku za najboljim Drift Scoreom u igri GRID. Jeee!

Pišite nam!

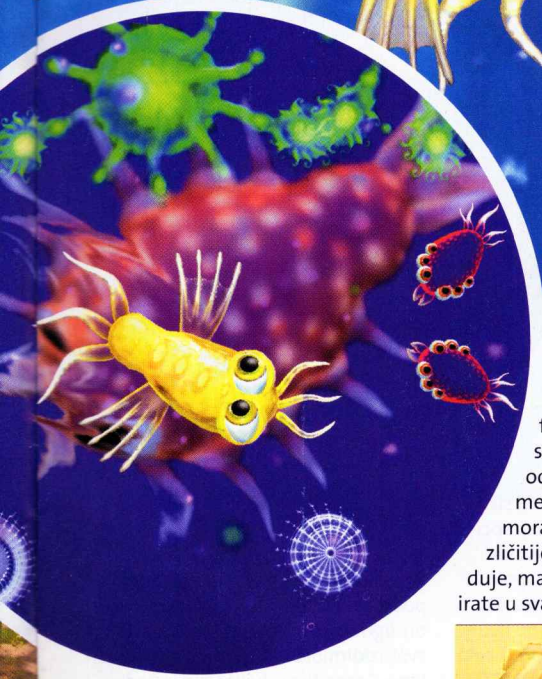
Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: Bravo ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

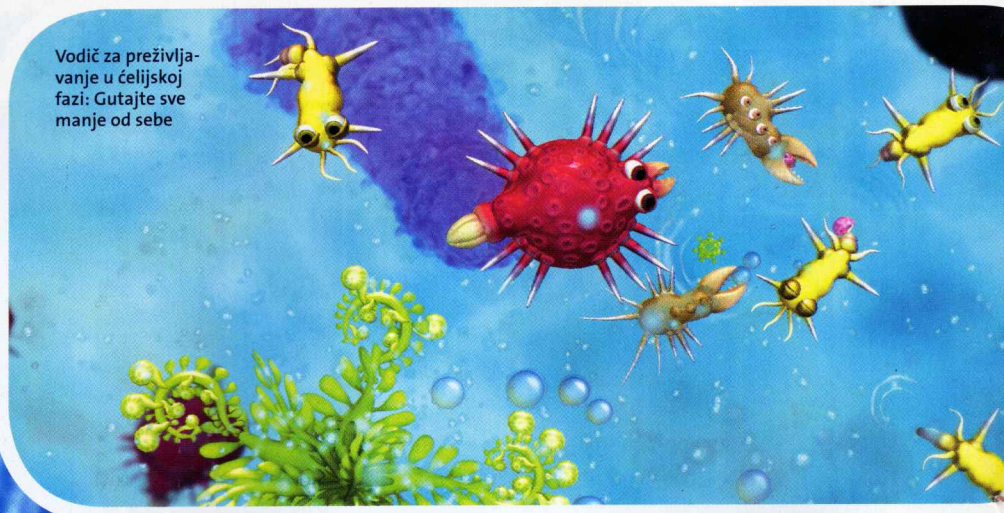
DESKTOP MESECA: **RAJKO**

SPORE™

Došao je dugoočekivani trenutak kada ćemo moći da prestanemo da se igramo Boga i da počnemo da se igramo evolucije



Vodič za preživljavanje u ćelijskoj fazi: Gutajte sve manje od sebe



U creature fazi morate da se čuvate raznih mesoždera

Posmatran kao celina, opus Willa Wrigtha liči na potragu za igrom koja će što vernije simulirati život. Posle simulacija života grada (SimCity) i života pojedinca (Sims), došao je trenutak da nam Wright i Maxis ponude simulaciju života samog, to jest evolucije.

Premisa oduzima dah svojom širinom: počinjete kao ćelija, hranite se i rastete, da bi vaše biće s vremenom izašlo na kopno, dalje se hranilo i razmnožavalo, evoluirajući i stičući svest, oformljujući civilizacije i na kraju poletevši u svemir, gde čeka prava simulacija osvajanja galaksije! U praksi je sva ova širina morala da se dobije na uštrb dubine, jer su Wright i njegov tim želeli da naprave igru koja će biti pristupačna i "casual" igračima, jer ne zahteva da sedite dugo u cugu niti vas kažnjava za neuspeh.

Igra je podeljena na pet faza, a svaka je mala igra za sebe. Na početku možete odabrati da li vaš stvor jede meso ili bilje, što znači da ćete morati da primenjujete sve različitije taktike kako igra napreduje, mada imate i opciju da evoluirate u svaštojeda. Prva, ćelijska faza prosta je arkada. Jurcate po okeanu punom života gledajući da pojedete što više, a da vas ne pojedu. Sama igra ne nudi mnogo pored lepote i upoznavanja sa creature creatorom. Tu opremate biće delovima koje nalazite razbacane po nivou ili tako što jedete druga bića, za šta trošite DNK poene koje dobijate ishranom.

Kada dovoljno porastete, prelazite u Creature fazu, gde ćete provoditi još više vremena s kreatorom. Srećom, beskrajno je zanimljivo poigravati se elementima, menjati oblik trupa i raspored udova ili boju i teksturu kože. Kreator omogućava zapanjujući varijetet u izgledu, ali izbor delova nije samo kozmetički, već

Creature Editor

Kreirajte sopstvene spodobe... pardon, bića

Koliko nogu, ruku ili očiju će imati vaše stvorenje? Pomoću nekoliko klikova mišem uvećaćete broj njegovih ekstremiteta ili ih produžiti, odnosno, skratiti po želji. Kreator je prilično jednostavan za upotrebu i veoma zanimljiv. Savet: U borbama su obično u prednosti bića sa više nogu i ruku.

Faza civilizacije koncentrisana je oko prevlasti u "spiceu"

UFO Editor

Kada stignete do faze svemira, konstruisaćete sopstvene letelice

Ovo je vaš finalni rad, dakle dajte sve od sebe! A mogućnosti koje vam se pružaju zaista su neverovatne! Od letećih tanjira do Tie Fightera iz Star Warsa: moći ćete da kreirate šta god poželite. Pošto ćete u ovim brodovima tragati za novim civilizacijama, obratite pažnju da će prva stvar koju će mali zeleni videti biti upravo vaš brod!

Object Editor

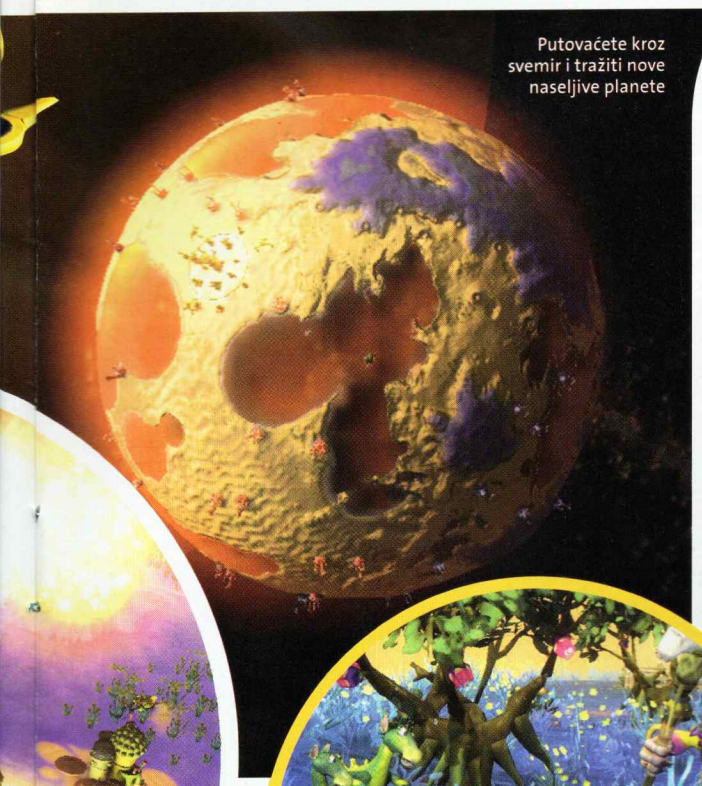
Smestite svoje stvorenje u odgovarajuću gajbu

Izgradnju kuće započećete izgradnjom nosećih zidova. Potom su na redu krov, prozori i, naravno, ulazna vrata, bez kojih vaša bića neće moći da uđu u objekte. Zahvaljujući mnoštvu detalja, možete kreirati zanimljive i jedinstvene objekte za vaše stanovnike.

utiče na numeričke osobine vašeg bića. Sama igra liči na jednostavan akcioni RPG: jurcate okolo jedući i sakupljajući delove za evoluciju i ležući jaja (čime ulazite u kreator). Pored čisto fizičkih osobina, tu su i skillovi, podeljeni na borbene i socijalne. Tako do izražaja dolaze dve osnovne taktike: istrebite druge čopore ili se sprijateljite sa njima (što je dosadnije).

S napretkom samosvesti preći ćete u Tribal fazu, koja je svedeni RTS. Ovde je kreator najmanje iskorišćen, jer služi samo za kupovinu opreme i izgleda. Sada kontrolišete čitavo pleme, s Herojem koji ima pristup specijalnim moćima, koje dobija u zavisnosti od dosadašnjeg evolutivnog puta. Jedini resurs je hrana, a njome kupujete nova jaja koja izrastaju u saplemenike, kao i zgrade u kojima dobijate opremu za rat (sekire, koplja) ili diplomatiju (instrumente). I ovde je teže i dosadnije igrati pacifiste jer savezništvo zahteva da koristite tačno određene sekvence instrumenata i da poklanjate hranu drugim plemenima, dok ne dostignete fazu Civilizacije.

Prvo što ćete tu susresti jeste kreator, koji je i sam evoluirao u robustan alat za dizajn zgrada i vozila. Suočavanje s tolikim izborom delova kojima se može menjati oblik i raspored pravi je trenutak da otkrijete kako Spore umrežava igrače deleći podatke o bibliotekama tvorevina, omogućavajući vam da nastanite svet tuđim bićima, zgradama i vozilima. Sama faza civilizacije je "odzumiraniji" RTS. Glavni resurs je "spice", a na vama je da organizujete njegovo sakupljanje i da osvojite druge gradove. Opet je moguć "meso" i "vegan" pristup, ali vegani su



Putovaćete kroz svemir i tražiti nove naseljive planete

Neprijateljska letelica spustila se na vašu planetu: To znači rat!

Na odbrambenim stanicama braniće te svoju planetu od invazije drugih bića

sada verski fanatici: njihov način osvajanja gradova sastoji se od ogromne holo-projekcije sveštenika koji propoveda dok se grad ne preobrati.

Svaštojedi imaju mogućnost diplomatskog pristupa i alijansi, dok militaristi imaju najviše problema, jer nije lako vojno poraziti sve druge igrače.

U Tribal fazi vodićete borbu oko teritorije sa drugim plemenima

Pošto u tome uspete, čeka vas svemir, poslednja faza koja je obimnija od svih prethodnih zajedno. Sada ste u ulozi samo jednog broda, iz kojeg možete posejati čitavu imperiju. Susretaćete druge rase, s njima trgovati, stupiti u savez ili se boriti... Čak postoji i zaplet, kao i gomile mini-misija (na primer, uhvati X određenih bića). Svojim jednostavnim kontrolama i gomilom opcija, ova faza nudi pravi spoj dubine i širine čineći efektan dragulj u kruni ovog nesumnjivo velikog ostvarenja – koje, na kraju ipak ne donosi pravu revoluciju, već, sasvim prikladno, evoluciju.

Spore

SPORE

ŽANR: simulacija

IZDAVAČ: EA

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 4. septembar

PLATFORME: **PC** PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: Pentium IV na 2 GHz, 512 GB RAM, 3D grafička sa 128 MB

\+ Beskrajno zabavni kreator bića, korišćenje sadržine drugih igrača, pet igara u jednoj

\- plitkost svake faze, repetitivnost

GRAFIKA: Vrlo živopisna i šarena, kreator omogućava bića izuzetne ekspresivnosti i vozila i zgrade najrazličitijih izgleda, a sve to radi bez zastoja. 4+

GAMEPLAY: Verovatno nikada do sada nije viđen toliko raznovrstan gameplay u jednom naslovu. Nažalost, u svim aspektima je pomalo prejednostavan, osim u konačnoj fazi igre. 4+

ZAKLJUČAK: *Spore, praktično, predstavlja pet igara povezanih kreatorom koji omogućava igračima da prave sopstvene sadržaje i dele ih među sobom. Jedino što sva ta širina ne dolazi uz zaista dubok gameplay.* **4+**

Tekst: Mihailo Tešić

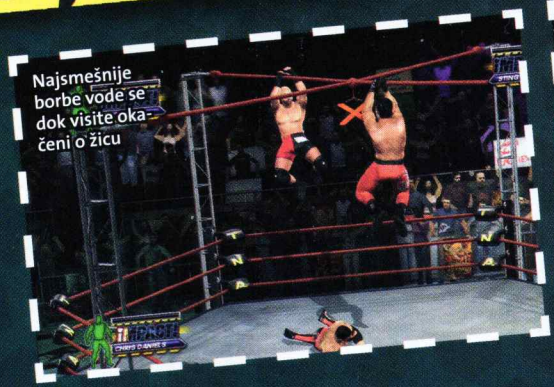
Ships Editor

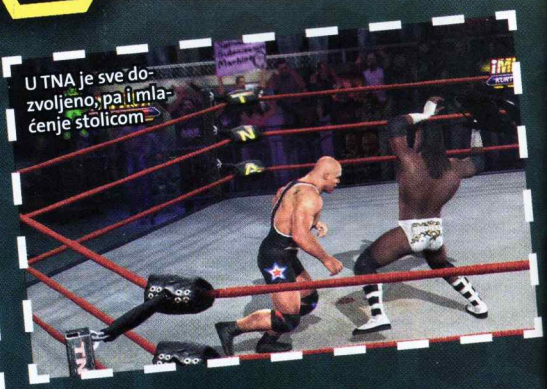
U Tribal i Civ fazi brodovi će biti od velike važnosti

Pre svega odaberite konstrukciju broda. Želite jedrenjka, ili ste više za nosača aviona? Pored raznih detalja i odabira boja, najvažniji su, ipak, pogon i naoružanje, bez obzira na to da li želite da idete na ribarenje ili da uništite sve oko sebe.

TNA TOTAL NONSTOP ACTION WRESTLING iMPACT!

Novi kralj ringa? Wrestling udruženje TNA ulazi u klinč sa WWE!





TNA je najmlađe udruženje za promociju američkog wrestlinga, te čudne razbibrige miliona, koja je delom sport, delom sapunska opera, a 100% zabava. I pored toga što se radi o relativnom novajliji, TNA je uspeo da otme veliki deo publike čuvenom WWE udruženju i počne da vrti ozbiljne pare. Kao što je i red, usledila je licenca za video igru – koju je otkupio Midway, izdavač sa sve izraženijim finansijskim i proizvodnim problemima.

Što bi mudro rekle naše bake – od dva mediokriteta ne može da ispadne neko naročito čedo, a TNA Impact je pravi dokaz za to. Iako se TNA može podičiti nekolicinom pravih zvezda wrestlinga, ne postoji dovoljno širok izbor boraca niti dovoljno bogata pozadinska priča da bi se od toga napravilo bogzna šta. A Midway, iako poseduje neosporno iskustvo u pravljenju tabačkih igara, sada muku muči da zaradi bilo kakve pare i želi da samo što pre unovči svoju skupo plaćenu licencu, te se ova igra pojavila u verzijama za sve konzole, i u svim verzijama je neispeglana i problematična.

PlayStation 2 verzija izdvaja se od ostalih po pitanju (relativnog) kvaliteta. U njoj je najočiglednije da Midway zna šta znači dobra tabačina, ali da nema snage da izgura to do kraja. Nema dugih učitavanja, kao kod PS3, a inače dobro osmišljene kontrole ovde su odlično implementirane, sa tri akciona dugmića i bočnim koje modifikuje akciju, dok vam krug služi kao glavno dugme za interakciju s okolinom i pinovanje. Određene situacije od vas zahtevaju lupanje po dugmićima, drndanje palice ili pravovremeni pritisak, što stvarno doprinosi osećaju borbe, jer ćete se pošteno oznojiti (i možda uništiti kontroler). Postoji sasvim fina količina različitih poteza i zahvata, i pored toga što likova ima svega 25 – malo u odnosu na konkurenciju. Ni različitih režima borbe nema mnogo – ukupno sedam, uključujući Story. PS2 verzija ne daje vam opciju da u Story režimu kreirate sopstvenog borca koji će se od tuča u garaži uzdići do superzvezde, što je veliki minus u odnosu na PS3 verziju. Ipak, priča je zabavna i ima pravi pravcati zaplet, sa sve dobrom glasovnom glumom, ali je kratak, dok i drugi režimi brzo iznose na astal sve što imaju da ponude. Posle nekoliko mečeva srešćete većinu protivnika, videti većinu poteza, i čuti sve replike koje dosadni komentatori meča umeju da kažu.

Kreiranje borca otprilike je jedina prednost PS3 verzije, koja je inače među najkriminalnijim do sada objavljenim igrama za tu konzolu. Pored previše učitavanja, kontrole su lošije, a detekcija kolizije toliko očajna da će vas proći volja za igranjem kada protivnik po "n-ti" put do kolena utone u ring. I PS2 ponekad ima sličnih problema (udarci koji treba da pogode ne budu detektovani i sl.), ali je celokupni utisak mnogo bolji, naročito kada se uzme u obzir da je skoro kompletna grafika, osim same borbe, praktično na nivou PS3 verzije.

TNA Impact

ŽANR:	Akcija
IZDAVAČ:	Midway
BROJ IGRAČA:	1-2
TERMIN:	12. septembar
PLATFORME:	PC, PS3, 360, WII, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	8 MB memorijska kartica

+ Dobre komande, zabavan story režim, glasovna gluma

– Mali izbor likova i mečeva, loša detekcija kolizije, komentatori

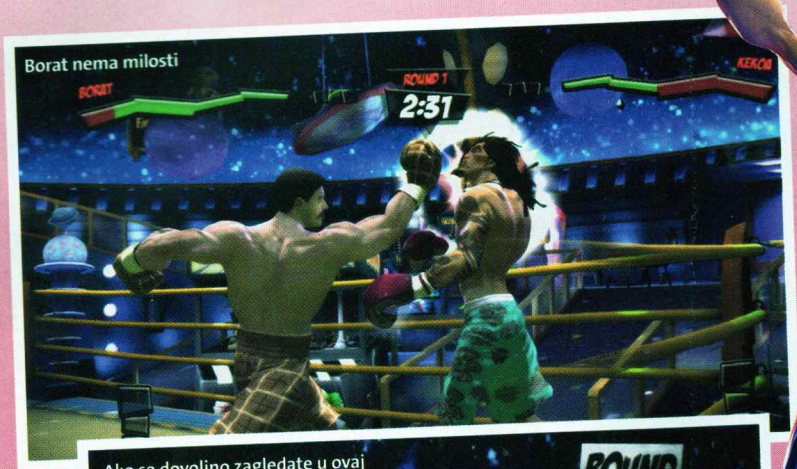
GRAFIKA: Dobra animacija, detaljni modeli i tek poneki pad frame ratea kada ima više boraca na ekranu. **4**

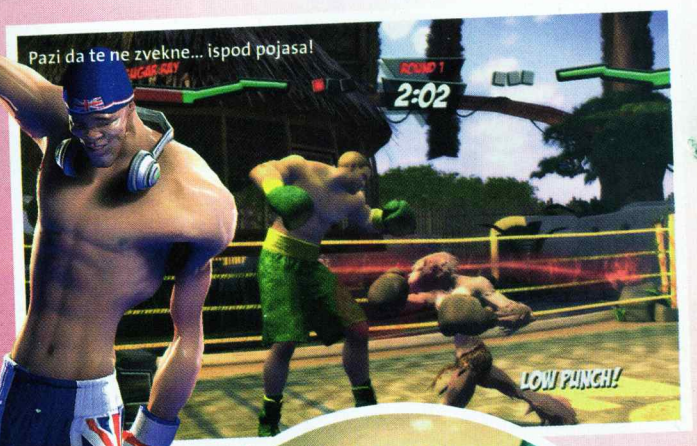
GAMEPLAY: Pametno mapirane kontrole omogućavaju mnogo poteza, ali mali izbor likova i režima čini da se to brzo postane dosadno. **2+**

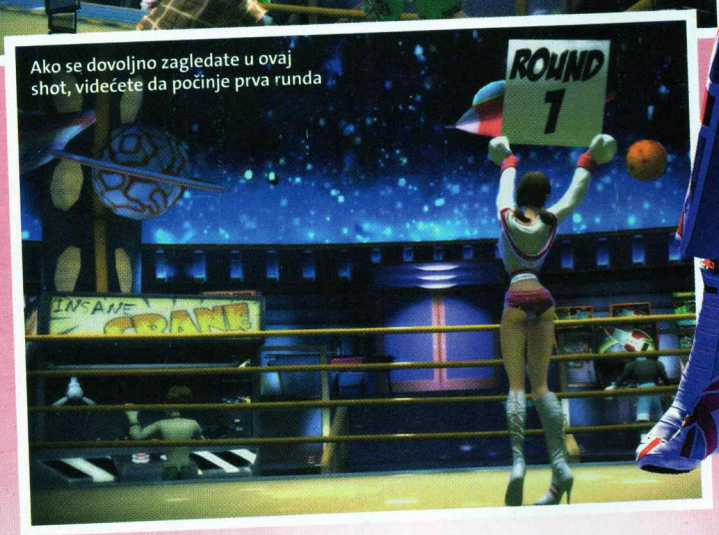
ZAKLJUČAK: *Igra koja stoji na dobrim osnovama decenijskog Midway iskustva u tabačinama, ali je u skoro svim aspektima neispolirana i nedovršena.* **3**

FaceBreaker

Slomite facu protivniku u novoj bokserskoj tabačini. Ukoliko uspete da ostanete budni...







EA Sportsov FaceBreaker neće vas poslati na pod atraktivnom gameplay mehanikom koja ovaj plemeniti sport simulira na pravi način, onaj koji ste možda iskusili igrajući Fight Night naslove iz iste kuće. Ova jednostavna tabačina, koja podseća na osakaćenu verziju "mlatilica" sa automata u luna-parkovima, previše je jedostavna da bi se mogla nazvati simulacijom boksa.

Najveći deo gameplaya sastoji se od besomučnog mlaćenja tri tastera: udarca u glavu, udarca u stomak, i breaker udarca čiji intenzitet zavisi od broja vezanih "puncheva" koje ste uspeli da ostvarite pre nego što ih je protivnik blokirao. Ukoliko napunite skalu u desnom donjem uglu ekrana, napravićete FaceBreaker i automatski završiti meč u svoju korist. Protivnikovim udarcima možete parirati ili ih izbeći izvijanjem u stranu (dodge), ali upravo u ovoj sferi leži glavni problem sa igrom... U najvećem broju slučajeva broj primljenih udaraca biće u oštroj suprotnosti sa aktivnom odbranom koju preduzimate jer protivnici jednostavno varaju (u nedostatku boljeg izraza): vezivaće udarce takvom brzinom koja će vas potpuno onemogućiti da išta preduzmete, nemoćno gledajući kako vam skala sa energijom pada i kako odlazite u nokdaun. Svaki protivnički bokser poseduje varijaciju na tu kvarnu temu, pa čak i teškaši koji udaraju sporo (kao Molotov) praviće neodbranjive serije koje lako i brzo dovode do gubitka meča. Potpuno bezveze, a i prilično iritirajuće. Ovih problema nije pošteđen ni multiplayer: svaki malo iskusniji igrač koristiće brze boksere nalik na Spina ili Kiriko (ili će takve napraviti sam u editoru koji dolazi sa igrom), što će vas "tunelno" usmeriti na jedan jedini način igranja koji vodi do pobede: besomučno stiskanje X i A tastera na kontroleru dok jedan od vas dvojice ne popije patos.

Jedina stvar koja donekle vadi igru jeste odlična grafika i sjano dizajnirani bokseri urađeni u snažnom karikaturalnom maniru. Dinamične promene na njihovim facama, u zavisnosti od primljenih udaraca tokom meča, predstavljaju sjajnu ideju, mada ćete opuštenu donju usnu i masnice na oku najčešće viđati kod boksera kojeg vi kontrolišete. Igra vam dozvoljava da importujete svoju ili bilo čiju drugu fotografiju i da u editoru napravite boksera čija faca i telesna konstrukcija zavise samo od vaše mašte ili raspoloženja, ali to jednostavno nije dovoljno da bismo igru preporučili bilo kome.

FaceBreaker

ŽANR: Boks arkada
IZDAVAČ: EA Sports
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 5. septembar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: 16:9, 1080p, Dolby Digital 5.1, Xbox Live!, PS Network

\+ Solidna grafika i komični likovi boksera

\- Banalno glup gameplay; protivničke komboe u većini slučajeva ne možete da zaustavite.

GRAFIKA: Bogata produkcija u standardnom stilu EA sportsa; odlična animacija boksera i stajling igre koji podseća na crtani film. 4+

GAMEPLAY: Udarac u glavu, udarac u stomak, super udarac... Gameplay koji se sastoji iz korišćenja tri tastera toliko je banalan da deluje nerealno. 2-

ZAKLJUČAK: *lako ovo liči na simulaciju boksa, u pitanju je banalno jednostavna arkadna igra koja dosadi posle sat-dva.* **3-**

Tekst: Stojan Karamatijević

WARHAMMER® ONLINE
AGE OF RECKONING™

Poslednja nada da će ljubitelji fantasy MMO igara dobiti alternativu za World of Warcraft

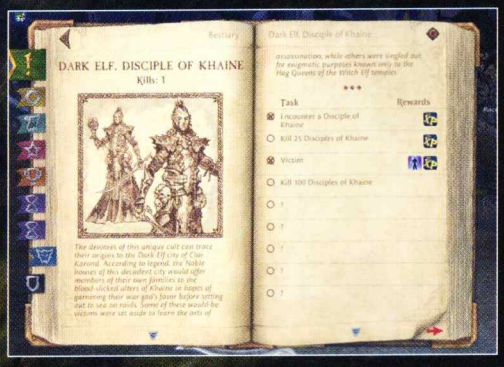
Nije baš Crysis, ali je grafika svakako bolja od WoW-a. Ipak su prošle četiri godine...

Mala, ali stamena patuljčica idealan je izbor za tenk klasu

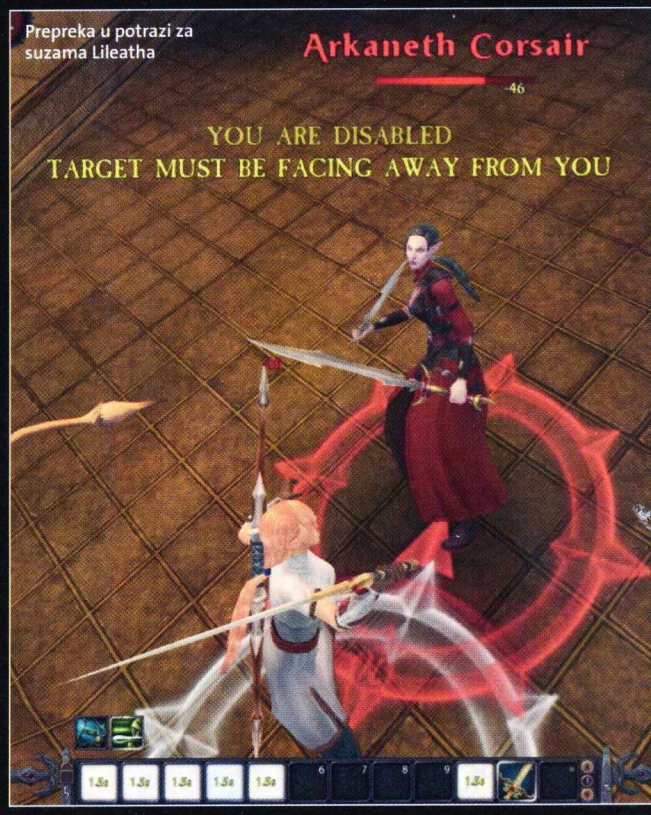
Goblinski šaman je možda ružan, ali dobro leči kad party dobije po glavi

Cold One je lak plen, ali je dobar za sticanje iskustva

Uzgajanje bilja u "cultivating" profesiji zna da traje vekovima



Qustovi, mapa, statistika. U Tome of Knowledge sve se vodi crno na belo... žuto



Jedan za drugim, pojavljuju se novi masivni online naslovi, ali nijedan do sada nije uspeo da dostigne slavu i masovnost Blizzardovog World of Warcrafta. Međutim, konačno je izašla jedna od najvećih ovogodišnjih nada – Warhammer Online, igra koja koristi već davno stečenu slavu WH univerzuma.

Većina onih koji su imali prilike da igraju bilo Games Workshopovu igru na tabli, bilo neku od PC strategija na ovu temu, otprilike znaju kakav nas svet očekuje: klasično fantasy okruženje zemlje razorene stalnim borbama za prevlast. S jedne strane su snage reda (Imperija, Dwarves i Elves), a s druge najezda poklonika bogova Haosa i njihovih saveznika (Haos, Dark Elves i orci i goblini). Svaka od ovih rasa ima po nekoliko klasa. Na primer, Haos možete igrati kao marauder (ratnik), adept (healer) ili magus, orci i goblini nude crne orke, goniče skvigova (narandžasta loptasta stvorenja) i šamane i tako dalje. Takođe, pri razvoju lika, svaka klasa može da se opredeli da uči skillove iz jedne od tri oblasti (slično talentima u WoW-u).

Igra nudi nekoliko načina napretka. S jedne strane su klasični questovi koji vas vode kroz priču i podeljeni su na nekoliko poglavlja. Međutim, novina koju donosi Warhammer jesu public (javni) questovi kojih u svakoj zoni ima u izobilju. U pitanju su zadaci vezani za određenu zonu u kojima učestvuju svi igrači koji se u tom trenutku nalaze na toj lokaciji. Prvi deo obično se sastoji od ubijanja talasa običnih neprijatelja koji nadiru, sledi neki zadatak tipa skupljanja određene vrste resursa, paljenja kuća ili ubijanja elitnih trupa, a na kraju je uvek tu boss, neko gadno stvorenje čija eliminacija zahteva saradnju veće grupe igrača. Po završetku questa igrači "bacaju kockicu" za nagrade, a u bačeni iznos računa se i učinak u borbi. Treća aktivnost, kojom se možete baviti, jesu oblasti u kojima se igrači bore jedni protiv drugih (nalik battlegroundsima u WoW-u), koje opet donose značajan broj XP-a i sopstvene nagrade.

Još jedna zanimljiva odlika Warhammera jeste takozvani Tome of Knowledge, knjiga koja beleži dosadašnju priču koju ste otkrili, questove, stvorenja koja ste ubili, otkrivene delove mape i slično. Zapisuju se sva vaša dostignuća, a to vam omogućava izbor između različitih titula i slično. WH zaista podstiče istraživački duh u igračima na više načina. Naime, u zabačenim delovima mapa, do kojih se često teško stiže, često čuče i skriveni, tajni bossovi koji bacaju izuzetno dobre delove opreme.

Sistem guildova prava je poslastica jer je mnogo razvijeniji nego u drugim igrama ovog tipa. Guildovi napreduju kao i igrači u njima i s višim rangovima dobijaju posebne privilegije. Na primer, gilde viših nivoa dobijaju prava na svoju heraldiku, tabarde, boje i zastave, kao i mogućnost promovisanja jednog člana u zastavnika koji će tu zastavu nositi na bojnom polju.

Svakako najlošija stvar u igri jeste sistem profesija. Svaki igrač može imati po jednu gathering i jednu crafting profesiju, ali većina njih zahteva ulaganje mnogo vremena. Na primer, cultivation predstavlja uzgajanje bilja iz semena koje se kasnije koristi za pravljenje raznih vrsta napitaka. Rast jedne biljke zahteva dva, pa i više minuta, što možda jeste logično, ali posle nekog vremena postaje beskrajno dosadno. Druga mana je ograničen i unekoliko bagovit social sistem. Na listu prijatelja možete dodati samo pet ljudi, a oni često nestaju, ne vidi se kada su online i slično.

I pored ovih mana, Warhammer Online je izuzetno zabavna igra koja nudi veliki broj sadržaja za sve ukuse. Ako ne računamo pomenute bagove u social ekranu, veoma je lepo "ispeglana" i sve funkcioniše brzo i bez greške. Grafički je takođe veoma privlačna, a tu bismo posebno istakli velike gradove i određene zone koje zaustavljaju dah. Sve u svemu, dajemo toplu preporuku.

WH Online: Age of Reckoning

ŽANR: MMO
IZDAVAČ: EA Mythic
BROJ IGRAČA: neograničen
TERMIN: 18. septembar 2008
PLATFORME: PC PS3 X360 WII PSP NDS PSP
ZAHTEVI: P4 2,5 GHz, 1 GB RAM, FX5900/ATI 9500

\+ Public questovi, razvijen sistem guildova, levelovanje lika kroz PVP i PVE, sistem achievmenta...

\- Loše dizajnirane crafting profesije, bagovit "društveni" interfejs, debalans snaga Chaosa i Ordera na serverima...

GRAFIKA: Solidna grafika na nešto većem nivou kvaliteta u odnosu na WoW; niska hardverska zahtevnost, predivno dizajnirane lokacije... 4

GAMEPLAY: Obilje sadržaja za sve ukuse, odsustvo krupnijih bagova bez obzira na "mladost" igre, razvoj likova sa velikim brojem opcija. 5-

ZAKLJUČAK: *Igra koja možda neće nadmašiti WoW po broju pretplatnika, ali koja će svakako naći svoje mesto na tržištu.* 4+

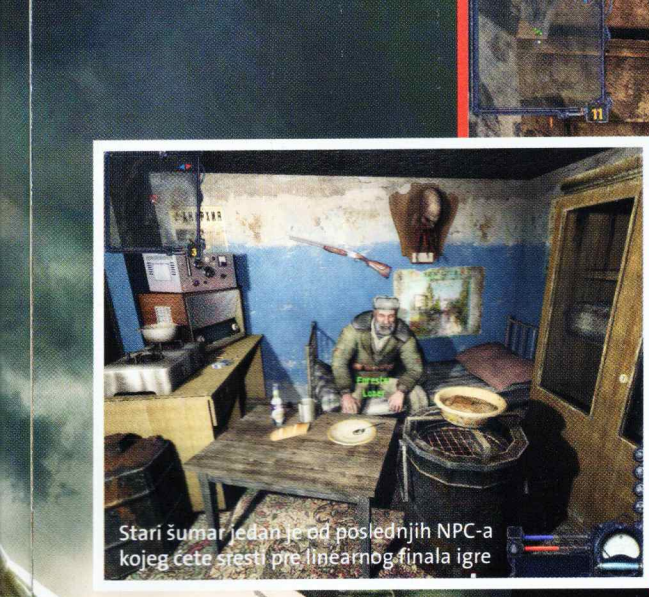
Tekst: Stojan Karamatijević

Potraga za nevidljivim artefaktima zahteva upotrebu detektora

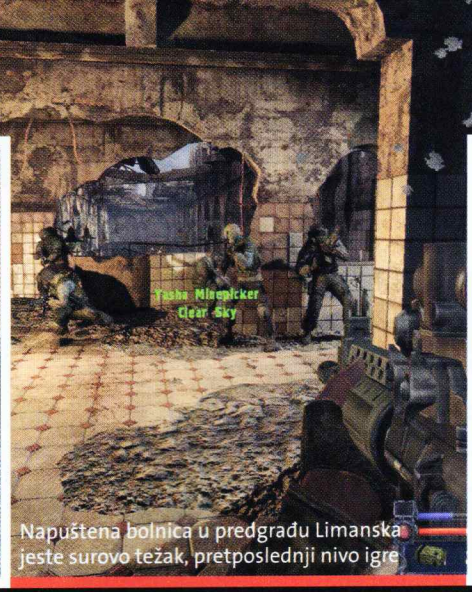
"Ti, buđavi, na koju stranu su pobegli partizani?" "Ne znam, ovoga mi krsta..."

STALKER
clear sky

Povratak u zonu koja okružuje havarisanu černobiljsku elektranu ne ide tako glatko kako smo se nadali



Stari šumar jedan je od poslednjih NPC-a kojeg ćete sresti pre linearnog finala igre



Napuštena bolnica u predgrađu Limanska jeste surovo težak, pretposlednji nivo igre

Sačmarica je odlično rešenje za napucavanje u zatvorenom prostoru

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky teško možemo svrstati u kategoriju "nastavka" u normalnom smislu te reči jer, umesto hronološki nove epizode priče o misterioznoj Zoni oko atomske centrale u Černobilju, obrađuje dešavanja koja su se desila godinu dana ranije. Koncepcija igre gotovo je identična prethodnoj: i ovoga puta ste u ulozi lika koji želi da se probije do centra Zone, sazna njene tajne i dokuči pravu prirodu misterioznih anomalija, prateći u stopu kolegu Streloka koji je, navodno, pronašao bezbedan put kroz smrtonosni krajolik u želji da ono što se nalazi u epicentru prisvoji samo za sebe.

U odnosu na osnovni S.T.A.L.K.E.R., Clear Sky donosi nekoliko teorijskih "unapređenja" u osnovnu strukturu igre: navodnike smo stavili iz prostog razloga što ta unapređenja deluju kao elementi rane beta verzije koju su programeri ubacili u igru pre detaljnog testiranja i ispitivanja njihove funkcionalnosti. Najveća novina ovog tipa su interfrakcijski ratovi u kojima možete učestvovati izborom jedne strane u sukobu: ispunjavanje serije linearnih i nasumičnih questova za Duty, Freedom ili neutralnu frakciju stalkera doprinosićete supremaciji jedne od njih u pojedinačnim delovima Zone, što će se pozitivno odraziti na vaš novčani balans, opremu koju možete dobiti od vođe svake frakcije, kao i na kupoprodajne cene kod frakcijskih prodavaca opreme. Loša strana te ideje jeste gigantska količina bagova, koja će vam trud oko osvajanja teritorije u velikom broju slučajeva učiniti uzaludnim. Najveći problem predstavljaju nasumični questovi koje će vam igra zadavati u skladu sa taktičkom situacijom na određenoj teritoriji: pomaganje grupi stalkera koju su napale mutirane zveri ili operativci konkurencije, osvajanje ili odbrana outposta i slični instant questovi podležu gotovo nasumičnom ishodu koji nema veze sa vašim postupcima. Nekad će quest postati "kompletiran" pre nego što stignete da trepćući marker na mapi, nekad se protivnik (u odbrambenim misijama) uopšte neće pojaviti, nekad će vaš stalkeri izginuti do poslednjeg iz nepoznatog razloga i slično. Vrlo brzo shvatićete da igru možete završiti i bez angažmana u interfrakcijiskim ratovima, mada će vam oružje i oprema biti na malo nižem nivou zbog nedostatka keša za kupovinu najboljih primeraka.

Clear Sky je u nekoliko segmenata drastično teži od originalne igre. Pre svega, novca je sada znatno manje iz prostog razloga što artefakte koje ste u originalu nalazili posvuda, sada morate tražiti pomoću detektora (i dalje se nalaze u opasnim anomalijama, ali sada su nevidljivi). Pare će vam, pre svega, trebati za nadograđivanje oružja, što je prilično skupa delatnost koju možete obavljati samo kod specijalizovanih inženjera u glavnim frakcijskim bazama. Protivnici, a pogotovo oni "ljudskog" porekla sada su drastično opasniji: pored poboljšanog AI-a koji im omogućava da umešno koriste zaklon, da vas opkoljavaju i "rašuju" sa nebranjene strane, gotovo svi koriste granate koje će vam bez izuzetka plasirati direktno pod noge, dajući vam delić sekunde da trkom izbegnete sigurnu smrt (ili da se izložite rafalima pri bežanju iz zaklona).

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky je čudna biljka, igra koja ima nesumnjivi potencijal i odličnu atmosferu, ali koja je na tržište izbačena u nedovršenom stanju. No, ekipa iz GSC Game Worlda svakog časa izbaci novi patch koji krpi rupe iz osnovne verzije, tako da, u trenutku kad ovo budete čitali, neke od nabrojanih mana možda postanu prošlost.

Zona podseća na gigantski otpad, prepun krša, havarisanih vozila i napuštenih zgrada

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

ŽANR:	Survival FPS
DOSTUPNOST:	GSC Game World
BROJ IGRAČA:	1-32
TERMIN:	15. septembar
PLATFORME:	PC (PS3, X360, Wii, PSP, NDS, iPod)
ZAHTEVI:	PIV4 2.0 GHz, 512 MB RAM, GF 5700/Radeon 9600

+ Odlična, uverljiva i sumorna atmosfera Zone; nadograđivanje oružja i oklopa; sjajan AI protivnika

– Ogroman broj bagova, loše realizovana nelinearnost i surova težina nekih delova igre, hardverska zahtevnost

GRAFIKA: Dodavanjem funkcija za kompleksne sisteme senčenja 3D engine igre postao je neralno zahtevan, ali ako posedujete snažan PC, Clear Sky može biti praznik za oči. 4+

GAMEPLAY: Interfrakcijski ratovi, kada funkcionišu kako je zamišljeno, igri daju dodatnu dozu nelinearnosti; kada ne rade kako treba, međutim, od igre prave konfuzni buckuriš. 3–

ZAKLJUČAK: *U odnosu na odlični S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Cheronobyl, Clear Sky razočarava količinom bagova koje autori nisu ni pokušali da isprave.* **4–**

Tekst: Stojan Karamatijević

pc

CIVILIZATION IV: COLONIZATION

Posle skoro 15 godina dolazi nam nastavak klasika – koji i u ovoj novoj verziji uporno fura svoj stari fazon

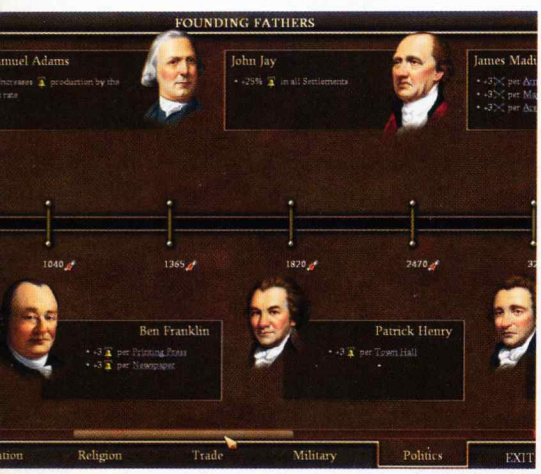
Čestitamo! Opljačkali ste lokalni narod

Colonization je retka prilika da overite jedno visokobudžetno izdanje koje verno prenosi duh ranih devedesetih, jer se po igrivosti nije pomakao od standarda postavljenih u strateškim igrama tog vremena. Iako je proklamovana kao nastavak, Civ IV: Colonization je mnogo više rimejk starog Colonizationa pomoću enginea (i mehaničkog i grafičkog) Civilizationa IV.

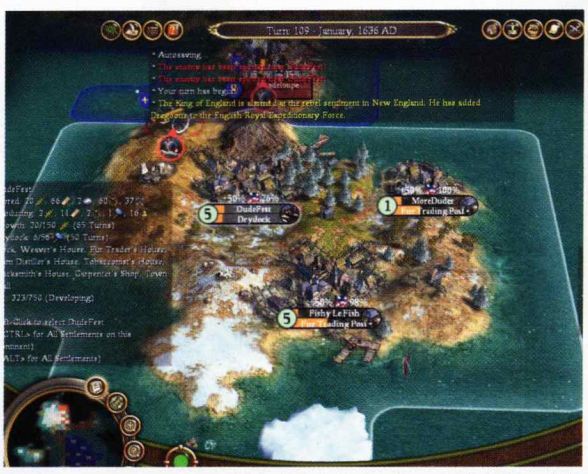
Zadržane su sve dobre strane Civ IV igrivosti, ali im je dat novi, fokusiran koncept. Na raspolaganju su vam osnovna kampanja, mini-misije i multiplayer na jednom računaru ili u mreži. Počinjete kao vođa jedne od četiri ekspedicije (Holanđana, Engleza, Francuza i Španaca) na mapi Novog sveta, nasumično generisanog tako da podseća na Ameriku, u veličini koju odaberete. Dobijate brod s nekoliko kolonista koji uspostavlja prvu ispostavu na novom kontinentu. Odatle gradite naseobinu, šireći teritoriju, uspostavljajući kontakt s urođenicima i drugim kolonijama, "mikromenadžujući" svoje građane, proizvodnju, trgovinu, diplomatiju i ratove, da biste sakupili dovoljno poena da objavite nezavisnost od matične države i skinete jaram kraljevih nameta. Igra zahteva ili dobro poznavanje koncepata na kojima je zasnovan Civ serijal, ili veliku upornost da se iščitavaju stranice i stranice Civipedie.

Ali, u savladavanju svih tih finesa krije se njena neosporna draž. U svakom potezu morate paziti na pokrete svojih trupa, proizvodnju u naseobinama, što uključuje i raspored kolonista, kojima možete menjati profesije i angažmane, sve u skladu sa potrebama trgovine. Zaposleni kolonisti proizvode resurse (metal, drvo, šećer, pamuk...) i prerađuju ih u robu (oruđa, oružja, rum...) koji svi služe za dalju izgradnju, ali čija prodaja u Evropi donosi novac. Trgovina uopšte čini značajan deo igre i dobro je što je igračima na raspolaganju komplikovan, ali efektan metod njene automatizacije. Pored toga, moraćete fokusirati građane na proizvodnju specijalnih poena, pre svega Liberty Bells, koji privlače heroje (Founding Fathers, koji imaju ulogu Svetskih čuda iz Civa), a potrebni su i da se proglasi nezavisnost. Tu je i jednostavna diplomatija, gde s drugim vođama možete stupati u saveze, zahtevati im nešto ili razmenjivati dobra, što je naročito korisno raditi sa urođeničkim vođama.

Baratanje i žongliranje svim tim aspektima rešeno je na pomalo nezgrapan i retro način. Kada na šarolikoj izometrijskoj mapi odaberete jedinicu, dobijate gomilu ikonica koje predstavljaju njene akcije, a odabirom grada otvara se meni koji predstavlja opcije za raspored zaposlenja raspoloživih kolonista, izgradnju zgrada, zalihe i još koješta. Tu su i posebni meniji za trgovinu u Evropi i nove koloniste, za diplomatske odnose, za pregled države... U svemu tome lako ćete se izgubiti ako niste baš posvećen ili iskusan igrač Civ igara. Zato pristupite novom-starom Colonizationu s oprezom.



Poznate face i njihov doprinos civilizaciji



Kako teče kolonizacija neposlušnih nacija?

Civilization IV: Colonization

ŽANR: strategija
IZDAVAČ: 2K Games
BROJ IGRAČA: 1-12
TERMIN: 26. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1,2 GHz, 512 MB RAM, 3D grafička sa 64 MB

+ Replay value, nasumično generisane mape, detaljna mehanika
– Retro kontrole i grafika, kompleksnost

GRAFIKA: Kao da gledamo Civ IV preobučen u tanko novo ruho. Modeli jedinica mogli su biti raznolikiji, a dizajn menija mnogo pregledniji. 2+

GAMEPLAY: Stara Civ formula potezne strategije koja i dalje vrlo dobro radi, samo zahteva mnogo mikromenadžmenta svega i svačega. 4

ZAKLJUČAK: *Novi Colonization je prava Civ igra, koja traži veliku posvećenost od igrača, beskompromisno se pridržavajući mehanike slavnog originala.* 3+

MOUNT & BLADE

Mačeve u ruke i na konje skočite, čeka vas boj kakav do sad viđen nije, samo jednu malu stvar uočite, jedino što ovde ima jeste – da se bije

Jednolični, ali vrlo simpatični predeli

Otvara se novi shopping centar

Mount & Blade je delo, pazite ovo, jednog bračnog para iz Turske. Dvoje zaljubljenika u RPG i u srednji vek, seli su i napravili realistični taktičko-borbeni RPG rešivši da ga smeste u fantazijski svet bez ikakvih natprirodnih elemenata. Nema magija, božanstava, vila ni vilenjaka, samo oklopi, mačevi i ratovi, vaši refleksi i strpljenje, kao u pravoj borbi prsa u prsa.

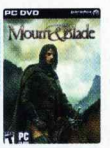
Svaka im čast na trudu i posvećenosti, jer ispunili su glavni cilj – borba u Mount & Blade spektakularno je dobra. No, ostatak ovog RPG-a uglavnom je nedorađena gomila interesantnih ideja. Kreiranje lika je dosta generičko, sa lepim 3D editorom lica i detaljnim numeričkim karakteristikama (osobine, umeća, veštine s oružjem), a pozadinska priča minimalna i tekstualna. Igra vas baca usred potpuno otvorenog sveta načičkanog selima i utvrdama, podeljenog u pet zaraćenih kraljevstava. Po njemu se, u realnom vremenu, kreću bande, armije, putnici, karavani – i vi. Imate konja i nešto opreme i izvol'te, krećite se po svetu. Veliku mapu možete drastično (od) zumirati, a prostim klikom na lokaciju krećete tamo, čime prestaje pauza i svet oživi. U selima i gradovima možete prikupiti regrute za vašu družinu, trgovati ili dobijati pomalo jednolične misije... Okvirno, selu fali žita ili nečega pa nabavite, odnesite poštu preko pola sveta, uterajte nečiji dug milom ili silom, eliminišite nekoga ili neke. Tokom svojih avantura možete ići sami ili okupiti desetine sledbenika, postati vazal kraljeva ili osvajač, čak se i samo baviti karavan trgovinom – ali sve to biće začinjeno s mnogo borbe.

Kada susretnete protivnika na mapi, igra prelazi u detaljnu 3D mapu lokacije, gde svoj lik kontrolišete iz trećeg lica s kamerom preko ramena, dok sledbenike kontroliše AI. Ovde igra počinje da sija, pre svega savršeno intuitivnim kontrolama. Kamera je postavljena baš gde treba, vrti se mišem, a kretanje je klasični WASD. Levim dugmetom napadate, a jačina napada zavisi od toga koliko držite dugme pre nego što ga otpustite, dok pravac zavisi od vašeg pokreta mišem. Ovo važi i za lukove, gde treba pustiti dugme kada se nišan suzi na metu, a uticaj osobina na snagu i preciznost čini pucanje vraški teškim. Blokira se desnim dugmetnom, a čitanje strane s koje dolazi napad protivnika i pravovremeno blokiranje od suštinske je važnosti.

U sklopu sa funkcionalnom, ne preterano detaljnom, ali sjajno animiranom grafikom, sve ovo rezultira izuzetno realističnom i opčinjavajućom borbom – i kada idete peške i kada ste na konju. Dodajte na to da postoje arene za megdane gde zarađujete slavu i pare, kao i da ćete, kada razvijete svoju družinu, stupati u sukobe u kojima sa svake strane učestvuju desetine boraca, i postaje jasno da je borba daleko najzabavniji deo ovog RPG-a, i to toliko da vredi progutati nedostatak priče i osećaj besciljnosti, koji umanjuju uživanje u celokupnom proizvodu.

Editor dozvoljava puno slobode

Mount & Blade



ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Paradox
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 30. septembar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSZ NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 766 MHz, 512 GB RAM, 3D grafička sa 64 MB

\+ Intuitivna i uzbudljiva borba, sjajne kontrole, sloboda...

\- Nema priče, poneki grafički bag, repetitivne misije...

GRAFIKA: Jednostavni modeli i jednolične okoline ipak uspevaju da izgledaju sasvim pristojno, zahvaljujući odličnoj animaciji i lepim efektima 3+

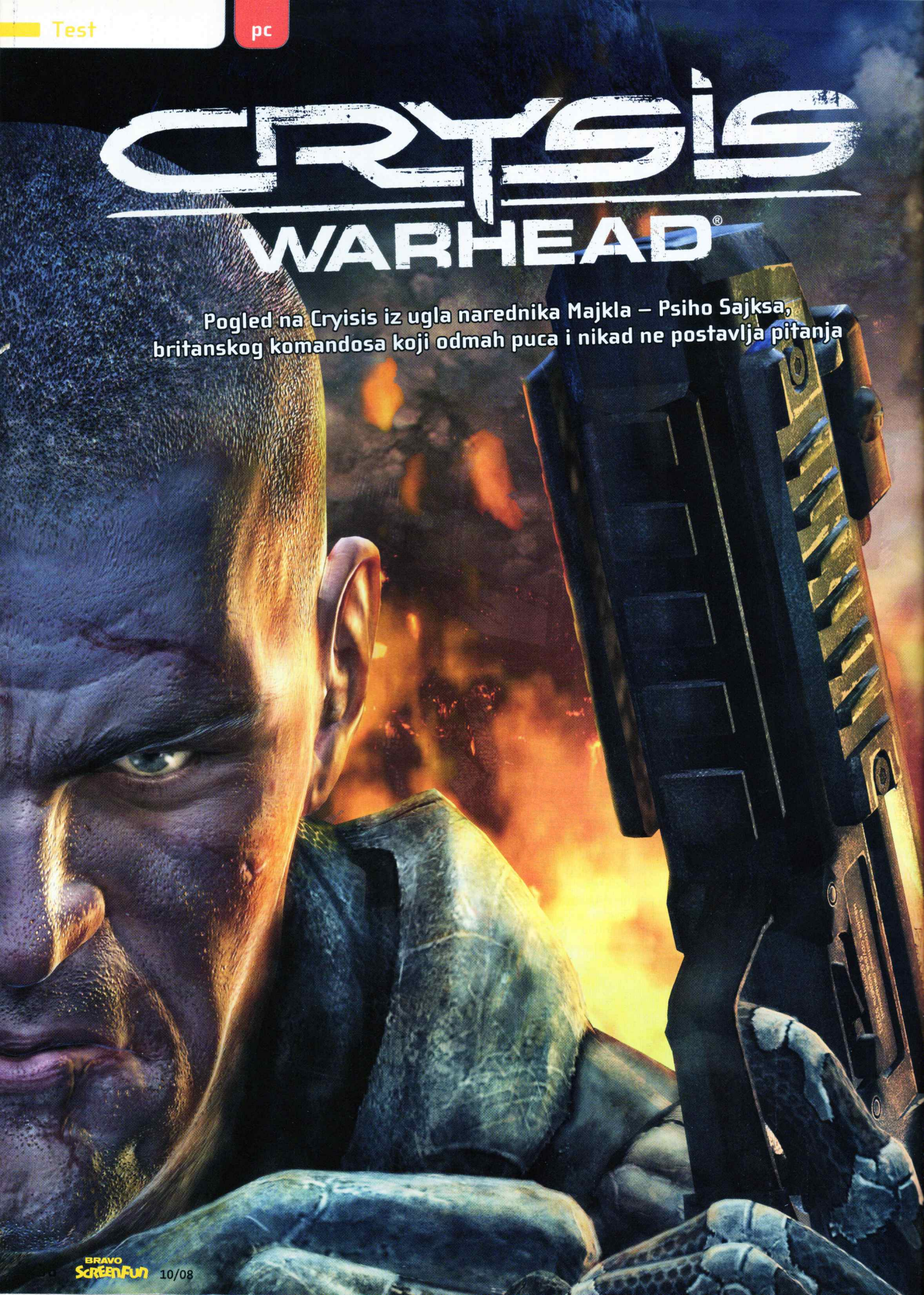
GAMEPLAY: Odlična mehanika borbe i raznolikost sukoba činiće da želite da istražujete ogromno prostranstvo igre iako nemate nikakav zadati cilj. 4

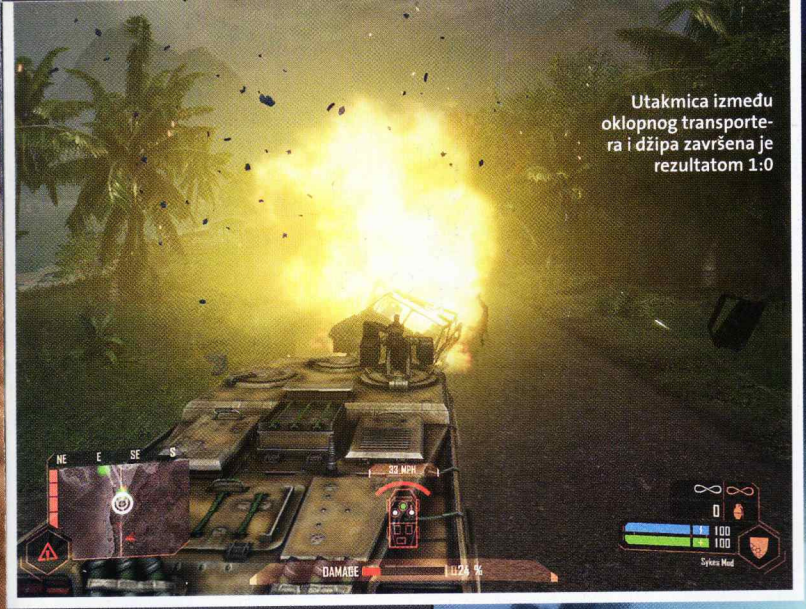
ZAKLJUČAK: *Eksperiment u otvorenom pristupu RPG svetu, u kojem nedostatak priče, dubine i razvijenih likova nadoknađuje sirova izuzetnost borbenog sistema.* **4**

Tekst: Mihailo Tešić

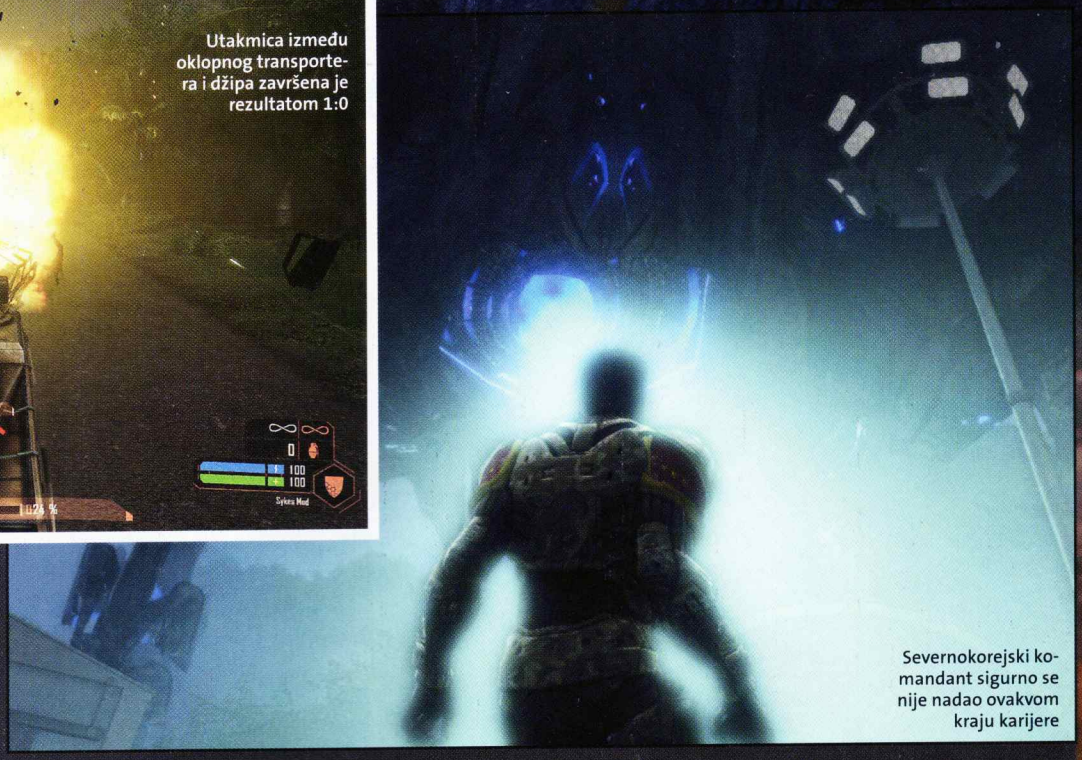
CRYSIS WARHEAD®

Pogled na Cryisis iz ugla narednika Majkla – Psiho Sajksa, britanskog komandosa koji odmah puca i nikad ne postavlja pitanja





Utakmica između oklopnog transportera i džipa završena je rezultatom 1:0

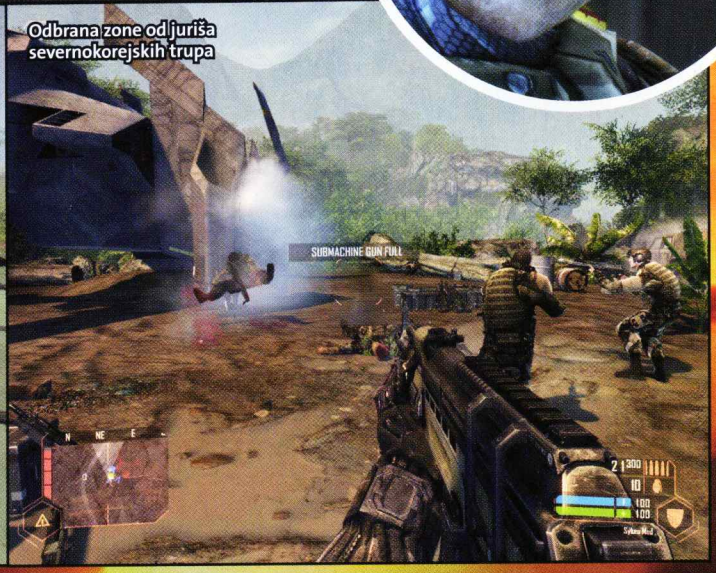

Severnokorejski komandant sigurno se nije nadao ovakvom kraju karijere

Prošlo je skoro godinu dana od kada se Crysis pojavio i zauvek izmenio shvatanja o "normalnoj" i dopustivoj hardverskoj zahtevnosti novih naslova. Igra koju su na pravi način (onako kako su autori zamislili) mogli da igraju samo retki bogatuni sa mašinama od hiljadu i kusur evra, sa protekom vremena lagano je "sišla u narod": prosek snage PC konfiguracija sada je srazmerno jači, a i programerski tim je, putem niza pečeva, peglao 3D engine i činio ga sve manje zahtevnim. Crysisu je takođe skrenuta pažnja na disbalans između akcije i šetkanja kroz ostrvski predeo, uz zamerke koje su se ticale veštačkog produžavanja igre kroz deonice u kojima je bilo previše zevanja u vegetaciju, a premalo pucnjave. Sve ove probleme, i još nekoliko drugih manje bitnih momenata, uspešno prevazilazi njegov međunastavak – Crysis Warhead.

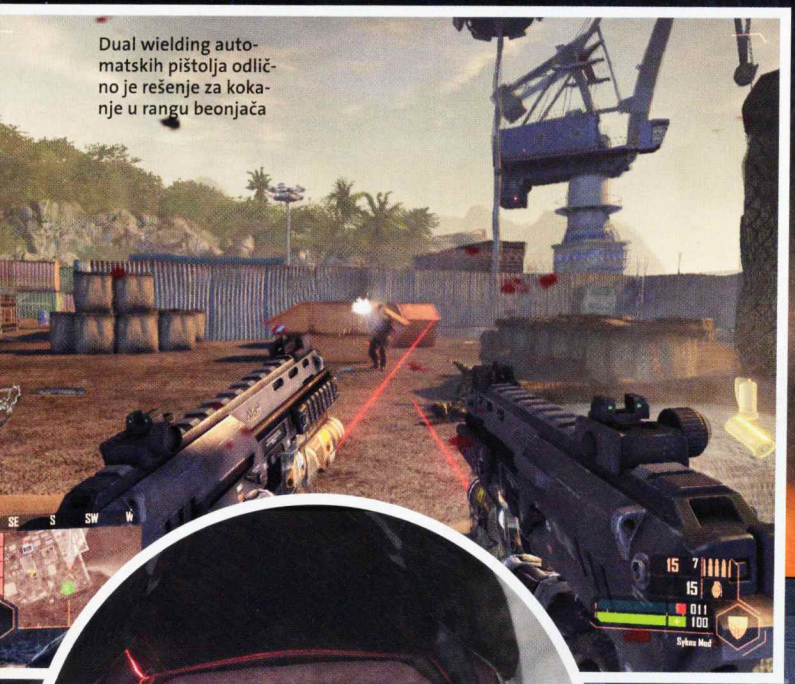
"Bojeva glava" predstavlja pogled na Crysis iz drugog ugla. Doživljaji britanskog manijaka u borbenom nano odelu, narednika Majkla Sajksa poznatog pod kodnim imenom Psycho, koji se u prvoj polovini kampanje odvojio od Propheta i Nomada i obreo na drugoj strani ostrva, sudeći po intenzitetu akcije koji Warhead stavlja pred igrača bili su srazmerno kraći, ali mnogo intenzivniji od glavnog toka avanture. Okosnica Warheada je jurnjava za kargo sandukom u kojem se nalazi neoštećen vanzemaljski egzoskelet, koji korejska armija pokušava da evakuiše sa ostrva, pošalje u Koreju, analizira i obezbedi ključnu tehnološku prednost nad zapadnim silama. Zadatak našeg svojeglavog komandosa biće njegova "aprehenzija" po svaku cenu: kroz sedam nivoa relativno standardne dužine boricete se sa protivnicima koji su vam poznati iz prvog dela, ali kojih je sada srazmerno više, što u kombinaciji sa njihovim unapređenim AI-em obezbeđuje solidan izazov, pogotovo na višim nivoima težine. Poboljšanja AI rutine, u izvesnoj meri primetna kod ljudskih protivnika (koji se češće trude da vas opkole i umlate s leđa), ipak su najvidljivija kod vanzemaljaca: alieni više ne lebde u nasumičnom maniru oko vaše pozicije, već se sve vreme trude da se pozicioniraju van ugla vaše paljbe, manevrišući vazduhom i gađajući vas daleko preciznije nego ranije.

Kao što smo naglasili na početku, nivoi Warheada su u mnogo većoj meri orijentisani na akciju, dok je akcenat na šunjanju i alternativnom pristupu rešavanju neke situacije (prikradanje) sveden na minimum. Put između markera na mapi ovde je mnogo linearniji nego u osnovnoj igri, uz protivnike koji iskaču iza svakog ćoška, stavljajući vas u poziciju da osobine nano odela koristite na mnogo agresivniji način (pogotovo Maximum Strength, koji ste u Crysisu koristili samo za preskakanje prepreka). Izbor određenog oružja u zavisnosti od tipa i broja protivnika sada takođe ima daleko veći značaj nego

"Rail shooter" sekvenca na vozu pomalo smara, ali brzo bude gotova



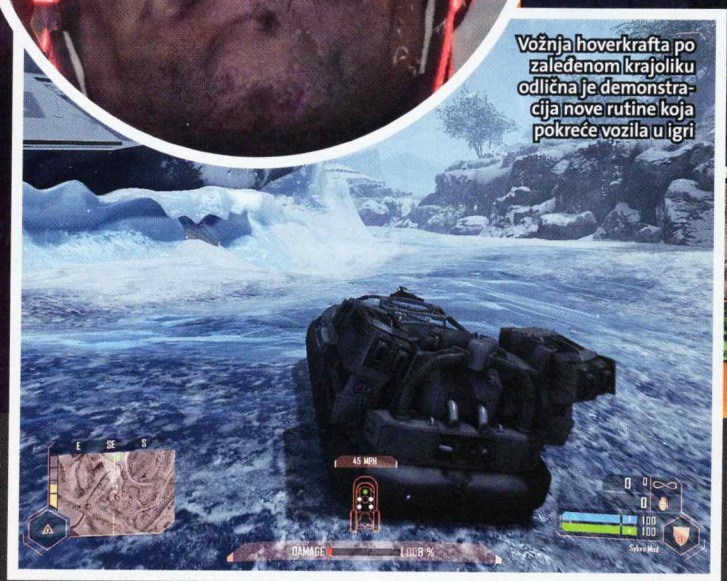
Odbrana zone od juriša severnokorejskih trupa



Dual wielding automatskih pištolja odlično je rešenje za kokanje u rangu beonjača

Nezvani gost u restoranu "Zlatna Kraba" nije došao da naruči sushi

Severnokorejski vojnici bez Nano odela nisu najbolje reagovali na zamrzavanje...



Vožnja hoverkrafta po zaleđenom krajoliku odlična je demonstracija nove rutine koja pokreće vozila u igri

ranije, pogotovo pri kraju kampanje, kada ćete biti suočeni sa ogromnim brojem korejskih oklopnih vozila i tenkova (nagazne mine i bacač raketa su kao stvoreni za ovo), uz sveopšte i totalno puškaranje sa hordama vanzemaljaca u velikom finalu, kada ćete nakratko dobiti ultrajaki plazma top sa neograničenom municijom. Kad smo već kod vozila, valja istaći da su svi tipovi, bez izuzetka, sada drastično lakši za kontrolu zbog ublaženog efekta inercije: tenk će sada kliziti po terenu gotovo kao motocikl, što nema veze sa realnošću, ali je vraški zabavno. Jedina zamerka kompletnom iskustvu, odnosno dizajnu nivoa, svodi se na smarajuću deonicu u rudniku, koja vam ne dozvoljava da se "razmašete" onako kako ste navikli u prethodnom toku igre. Debati je podložan i nivo u kojem ćete sa krova automatizovane vozne kompozicije u "rail shooter" maniru tamaniti protivnike: pomalo smara, ali vrlo brzo biva gotov, iznova vas bacajući u zamrznutu džunglu u kojoj možete disati punim plućima.

Hardverska zahtevnost Crysis Warheda je za solidan procenat niža od originala, za šta su zaslužne brojne optimizacije 3D enginea koje je Crytek sproveo u prethodnih godinu dana. Ako ste osnovnu igru mogli da igrate na srednjem nivou detalja u rezoluciji 1280x1024, sada ćete isti ugođaj i glatkoću imati i na stepenu detalja podignutim za stepen više. Sve u svemu, ovaj "polunastavak" Crysisa vredno jeparče softvera sa samo jednom ozbiljnijom manom – kratak je.

Crysis Warhead

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1-16 **TERMIN:** 16. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: P4 2.8 GHz, 1 GB RAM, 6800 GT/ATI9800 Pro

+ Poboljšani i dodatno optimizovani 3D engine, unapređen AI, mnogo više akcije nego u prethodnoj igri
– Single player kampanju završićete za pet do sedam sati.

GRAFIKA: Dodatne optimizacije "Cry" enginea Crysis Warhead čine bržom, lepšom i manje zahtevnom igrom od originala. 5

GAMEPLAY: Brži, eksplozivniji, luđi i mnogo fokusiraniji od originala, Warhead vam neće dati ni sekund pauze u kokanju servernokorejskih vojnika i vanzemaljaca. 5-

ZAKLJUČAK: *Odličan "polunastavak" najlepše i jedne od najkvalitetnijih pucačina u poslednjih nekoliko godina.* 5-

Tekst: Stojan Karamatijević

BIONIC COMMANDO REARMED

Capcom samo potvrđuje ono što smo znali – retro igre su definitivno u modi!

Sjajna je kombinacija 2D okruženja i 3D grafike, delom i zbog savršene animacije pokreta

Nivoi iz poluptičje perspektive su prelaki i brzo dosade

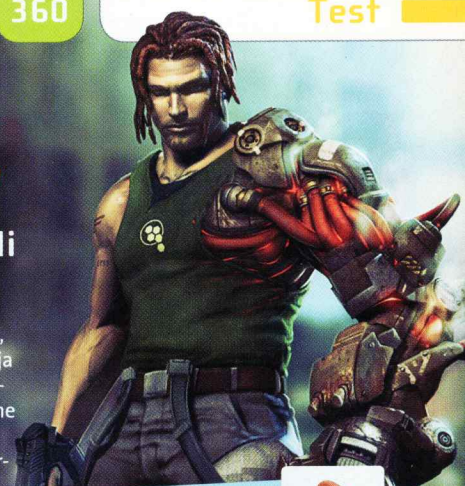
Kooperativni mod je odlično osmišljen, najviše zbog automatske podele ekrana

Svojevremeno objavljen za Nintendov 8-bitni NES – Bionic Commando nije izazvao preterano interesovanje igrača. Rearmed predstavlja njegov kompletan remake čiji je zadatak da ispravi većinu nedostataka koji su ga udaljili od šire publike. Ipak, autori su se držali osnovne formule koliko god je to bilo moguće, pa je ovo ostvarenje najveći deo vremena platforma, bez obzira na to što u njemu ne postoji taster za skok! Umesto toga, glavni junak opremljen je metalnom kukom koja mu omogućava da se zakači za objekte u svojoj blizini i tako izbegne metalne šiljke, provalije i slične opasnosti. Da biste uopšte mogli da napredujete, neophodno je da povremeno rešavate prilično jednostavne, i uvek isto koncipirane zagonetke, što nam se nije svidelo. Ista konstatacija važi i za nivoe koji se odvijaju iz poluptičje perspektive, i aktiviraju po slučajnom principu na glavnoj mapi.

Podrška za dva igrača (samo u offline režimu) igri daje dodatni kvalitet, naročito jer postoji split screen opcija koja se aktivira kada protagonisti nisu blizu jedan drugog, što znači da ne morate da vodite računa o tome da uvek budete u vidokrugu svog saborca. Ako više volite princip "svako za sebe", vama je namenjen multiplayer režim za maksimalno četiri igrača koji sadrži ukupno tri moda, ali vam neće držati pažnju na duže vreme.

Sa grafičke strane igra je pun pogodak. Kombinacija 2D izvođenja i 3D okruženja funkcioniše odlično, a za svaku pohvalu je animacija pokreta, odnosno sam dizajn okruženja, koja su doduše pomalo ograničena samom pričom, pa se mnogi elementi ponavljaju. Muzika i zvučni efekti imaju jak retro prizvuk i kreiraju zaista savršenu atmosferu.

Iako sa sobom nosi nekoliko propusta iz originala, Rearmed je izuzetno kvalitetan remake koji svojom zabavnošću nadmašuje ostvarenja u koja je uloženo daleko više novca.



Bionic Commando Rearmed

ŽANR: akcija

IZDAVAČ: Capcom

BROJ IGRAČA: 1-4 TERMIN: 14. avgust 2008.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 2 GHz, GeForce 6600GT, 512 MB RAM

\+ Izuzetna vizuelna rešenja, kooperativni mod, ispravljen veliki broj propusta iz originala...

\- ... ali ih je dovoljno preostalo. Nivoi iz ptičje perspektive i 3D zagonetke su jednostavne i previše često se ponavljaju.

GRAFIKA: Izgled originala je očuvan, a pri tom je prilagođen aktuelnim konzolama i PC-ju, što je dobitna kombinacija. 4

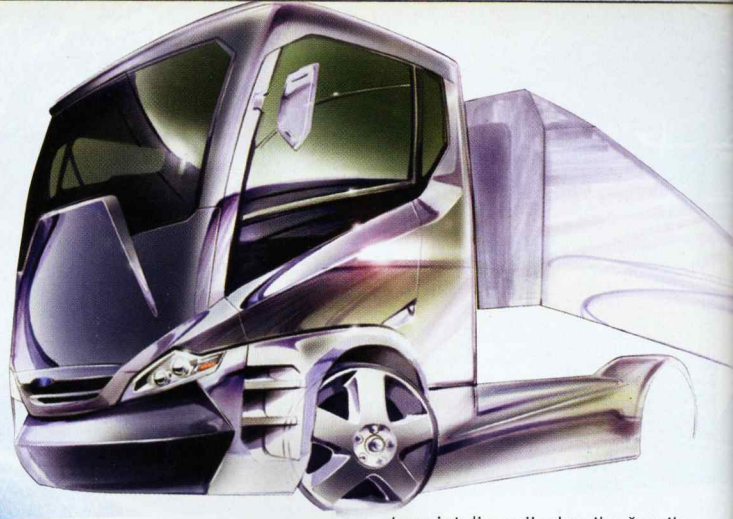
GAMEPLAY: Kuka ponekad neće biti ispaljena u željenom smeru, što može da vas košta života. Nivoi su odlično osmišljeni. 4

ZAKLJUČAK: *Jednostavna i vrlo zabavna akciona arkada, posebno u modu za dva igrača.* **4**

Tekst: Vladimir Dolapčev

Euro Truck Simulator

Ej, što volim miris kamiona!
Igra za najupornije



Vožnja od 60 km/h može da smori

Fali samo poster sa golotinjom

Izaberite kameru po svojoj meri

Češka kompanija SCS Software postala je poznata široj javnosti zahvaljujući poslednjoj Duke Nukem igri za PC (Duke Nukem: Manhattan Project), ali i brojnim simulacijama vožnje kamiona, kroz serijal 18 Wheels of Steel. Bazirajući se upravo na ovom iskustvu, razvojni tim stvorio je Euro Truck Simulator, prvo ostvarenje u kom možete da se okušate u poslu kamiondžije na evropskom kontinentu. Iskreni da budemo, prilično je teško klasifikovati ovaj projekat kao klasičan zabavni softver, iz prostog razloga što su njegovi autori insistirali na maksimalnoj realnosti, koliko god je to vidljivo skromni budžet dozvoljavao.

Početak vaše karijere prati izbor odgovarajućeg prevoznog sredstva, ali s obzirom na početnu sumu novca koja vam je na raspolaganju, nećete mnogo lupati glavu oko toga. Iako izdavač nije uspeo da obezbedi licencu, svi do jednog modela bazirani su na pravim kamionima evropskih proizvođača. Vaš osnovni zadatak je, naravno, da dođete do što veće količine novca, tako što ćete prevoziti raznu robu uglavnom kroz zemlje srednje i zapadne Evrope kao što su Poljska, Austrija, Nemačka, Švajcarska i druge, s tim što autori najavljuju da će uskoro biti dostupne i nove mape. Naravno, to ne znači da postoji na desetine hiljada kilometara puteva – iako su rastojanja između gradova i dalje prilično velika, i do najudaljenijih lokacija možete doći za nekoliko desetina minuta. Simulatorski aspekt ovog ostvarenja ne ogleda se samo u insistiranju na što realnijem predstavljanju kamiona i njihovog ponašanja na drumu, već i na tome da morate da vodite računa o potrošnji goriva, umoru vozača, odnosno propisima na putu, jer ćete za sve prestupe morati da platite odgovarajuću novčanu kaznu. Izbor tereta koji ćete prevoziti, naravno, zavisi od ekonomskog faktora – a osim cene, morate uzeti u obzir i druge parametre, na primer, da li je reč o lako lomljivoj ili opasnoj robi (za koju je potrebno pribaviti odgovarajući sertifikat) i, naravno, koliko je udaljena konačna destinacija. Pri tom, inteligencija drugih učesnika u saobraćaju neće vam praviti problem jer je njihovom realističnom ponašanju i reagovanju na vašu signalizaciju posvećeno mnogo pažnje, tako da nam se nije dešavalo da se bezrazložno zakucavaju u nas.

Za današnje standarde, Euro Truck simulator izgleda prilično zastarelo, ali od ovog niskobudžetnog projekta zaista je bilo potpuno nerealno očekivati nešto više, pogotovu zbog veličine okruženja u kom možete da vozite. Ipak, autori su vrlo dobro iskoristili ono što im je bilo na raspolaganju, pa je tako unutrašnjost svakog vozila urađena zaista izuzetno, a gradovi se makar mogu razlikovati po svojim znamenitostima.

Ako izuzmemo tehničke karakteristike, najgore što može da se kaže o Euro Truck Simulatoru jeste da je on namenjen pre svega specifičnoj publici kojoj neće smetati što on nema jasan konačni cilj, niti mnoge druge elemente jedne klasične igre. Sa druge strane, upravo zbog toga ovo ostvarenje može da deluje kao svojevrsna terapija, na primer, nakon naporne sesije Crysis Warheada.

Euro Truck Simulator

ŽANR: simulacija vožnje
IZDAVAČ: SCS Software
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 29. avgust 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV na 2,4 Ghz, 512 MB RAM, GeForce 4 Ti

\+ Odličan AI učesnika u saobraćaju, sjajno urađena unutrašnjost kamiona, dobar fizički model

\- Nema prikaza oštećenja, grafika je ispod proseka, nedostatak multiplayera, prilično siromašan zvuk

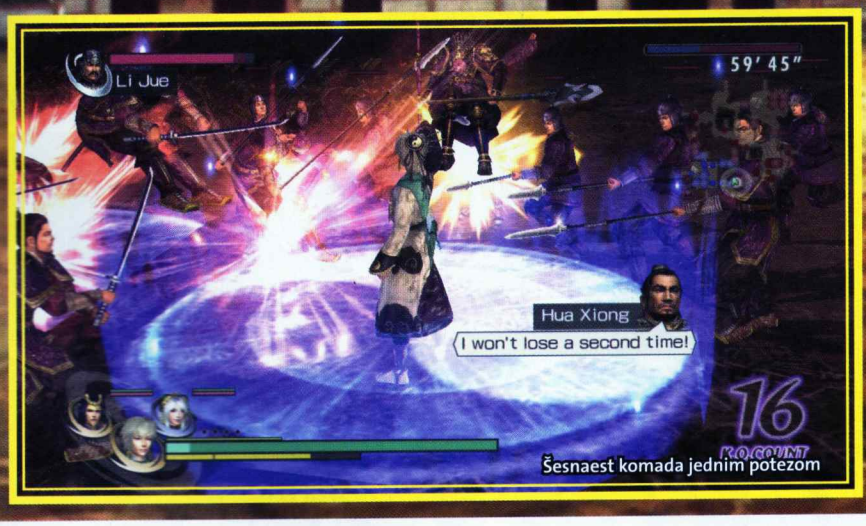
GRAFIKA: Grafički engine zaostaje bar tri godine za standardima, ali je makar iz njega izvučen maksimum. Kamioni su verno predstavljeni. 3

GAMEPLAY: Realizam po svaku cenu nekada je dobra a nekada loša stvar. Krstarenje putevima biće uspavljujuće iskustvo za većinu igrača. 3+

ZAKLJUČAK: *Kvalitetna i realistična simulacija, koja zbog tehničkih karakteristika i nedostatka online podrške neće biti posebno interesantna široj publici.* 3+

WARRIORS OROCHI 2

Šta se dobije kada se likovi iz Dynasty Warriors i Samurai Warriors pomešaju u igri koja zadržava poznatu hack n' slash mehaniku? Ne znamo tačno – ali evo ga opet!



Šesnaest komada jednim potezom

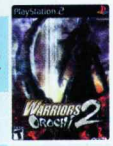
KOEI-jev Warriors serijal i njegovi nastavci već dugi niz godina raduju nas svojim karakterističnim hack&slash pristupom klasičnim japanskim i kineskim legendama, te istorijskim situacijama. Warriors Orochi je prošlogodišnji naslov koji je kombinovao likove iz dva glavna serijala – Dynasty i Samurai Warriors – ne menjajuću osnovnu formulu maltretiranja dugmića u cilju kasapljenja hordi bezumnih protivnika. Kome nije bilo dosta, stiže i Warriors Orochi 2, koji u suštini nudi još istoga.

Igra se direktno nastavlja na prethodnika: i ovoga puta demonu Orochiju je malo dosadno, pa je rešio da pokaže kako je on najveći baja svih vremena i kidnapovao je heroje iz različitih doba, to jest, iz različitih Warriors igara, da bi na njih poslao svoje vojske. Pravi megazagriženi fanovi serijala (kakvih, pretpostavljamo, ima pre svega u Japanu) biće oduševljeni kombinacijama likova, čudnim savezima i okršajima iz snova koje donosi ovaj naslov (ako noćima ne možete da spavate pitajući se ko bi pobedio u fajtu između Liu Beia i Hattori Hanza, sada ćete najzad saznati odgovor)!

Osnovni režim vodi vas kroz priču u kojoj birate kraljevstvo i idete kroz misije do totalne dominacije nad drugima i pobede nad Orochijem i njegovim sledbenicima. Kroz nivoe prolazite isključivo nemilosrdnim sečenjem svega pred sobom, čime sakupljate poboljšanja za lik i nova oružja u tipičnom RPG stilu. Sama RPG mehanika je jednostavna i funkcionalna, što važi i za same komande u fajtu. Novitet je mogućnost da oformite ekipu od tri lika, što će vam pomoći naročito u borbi protiv neprijateljskih komandanata koji su jedini pravi izazov u igri. Likove možete menjati u hodu, što je i poželjno, pošto svaki ima neke specijalne osobine i umeća s oružjem. Naravno, tu je i dalje Musou energija, okosnica Warriors igara, koja služi za specijalne napade – a sada ti specijalni napadi mogu biti izvedeni u kombinaciji vaša tri lika.

Očigledno je da tvorci u Warriors Orochi ne idu na inovacije, već na to da vas obeznane čistim kvantitetom likova i režima. Story režim je u redu da se odigra jednom, dok su ostali kratkog daha, iako ih zaista ima zavidan broj. Interesantno osveženje su Elimination i Tag Team, u kojima se sukobljavaju dva igrača, ali se koristi drugačija mehanika borbe, mnogo više nalik borilačkim igrama. Razlika među ovim režimima samo je kozmetička – Elimination je osnovni, Tag Team svakom igraču daje tri lika. Survival je još jedna varijacija u kojoj se borite protiv beskonačne horde protivnika, pa ko duže izdrži, može da se hvali po kraju. Novost je i Dream Mode, serija misija nalik Story režimu, namenjen već pomenutim fanovima, u kojima se nespojivi likovi susreću i sarađuju u ostvarenju zajedničkog cilja. Ima tu još pregršt drugih režima za dva igrača, ali svi oni ne uspevaju da zamaskiraju činjenicu da je ovo uglavnom samo novo pakovanje.

Warriors Orochi 2



ŽANR: Akcioni RPG
IZDAVAČ: KOEI
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 19. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii **PS2** NDS PSP
ZAHTEVI: 8 MB memorijska kartica

\+ Mnogo likova, furiozna akcija, interesantni režimi

\- Traljave okoline, dosadna muzika, skoro sve ovo je bilo u prethodnoj igri

GRAFIKA: U PS2 verziji praktično ista kao u prethodnoj igri, dok je na Xboxu 360 u nivou proseka. Neinspirativno osmišljeni nivoi. 3

GAMEPLAY: Dobri stari hack&slash, sa gomilom likova, specijalnih sposobnosti i oružja – a bogami i različitih režima igre koji produžavaju zabavu. 3+

ZAKLJUČAK: I pored devedesetak likova i desetak režima, u suštini i dalje igramo istu igru još od 1997. godine i prvog Dynasty Warriorsa. **3**

Tekst: Mihailo Tešić

pc ps3 360 ps2

Ko se krije, bolje da ga nije

MERCENARIES 2
WORLD IN FLAMES™

Život plaćenika nije lak, ali ni nama igračima kada dobijemo igru koja ne ispunjava očekivanja

Ništa lepše od idilične logorske vatre u šumici

Ako niste stekli utisak brzine sa ovog shota, nećete ni u igri

To nisam ja. To je moja Šauma!

Pipkaj brže!

Posle gomile najava i velikog uspeha prvog dela, konačno i na PC stiže franšiza Mercenaries. Prvi deo pojavio se pre tri i po godine i to samo u verzijama za Xbox i PS2. Igra je skoro momentalno postala hit, najviše zbog svoje nelinearnosti. S obzirom na to da ste u ulozi plaćenika, nemate problema sa moralnim i političkim opredeljenjima, već stranu birate na osnovu visine nagrade koju dobijate za obavljeni posao. Prvi deo odvijao se u Severnoj Koreji, dok vas drugi deo vodi u Venecuelu.

Na početku imate izbor jednog od tri plaćenika: Mattias Nilsson, Jennifer Mui ili Chris Jacobs. Svaki lik ima neku prednost u odnosu na ostale, tako da Mattias brže obnavlja energiju, a Jennifer brže trči. Ove osobine ne prave veliku razliku između likova tako da u principu izbor lika ne utiče drastično na gameplay osim minornih razlika u dijalozima.

Na početku treba odmah raščistiti, ovo nije jedna od onih igara sa dobrom pozadinskom pričom. Na početku prihvatate posao za izvesnog biznismena Ramona Solanoa. On želi da oslobodite generala zarobljenog prilikom pokušaja vojnog puča u Venecueli. Ova prva misija ujedno je i jedna vrsta tutorijala koji će vas uvesti u komande i princip igranja. Nakon obavljenog posla, umesto isplate, dobijate metak u zadnjicu, a vi kao pravi plaćenik nećete dozvoliti da se stvari završe na tome. Sada je vreme za osvetu.

U međuvremenu, Ramon Solano je uz pomoć generala preuzeo vlast u Venecueli i obustavio sve isporuke nafte spoljnim partnerima (to jest, Americi). Da biste ostvarili svoj krajnji cilj, potreban vam je novac, a svi znamo kako plaćenici zarađuju za hleb. U Venecueli se trenutno nalazi pet interesnih frakcija koje će vam nuditi poslove najčešće usmerene protiv neke od preostalih frakcija. To znači da ćete stalno balansirati između frakcija sa ciljem da izvučete maksimum novca iz džepa svake. Frakcije sa kojima ste u dobrim odnosima davaće vam pristup svojim magacinima i prodavnicama, dok će u one neprijateljski nastrojene prvo pucati, a onda postavljati pitanja. Ipak, naklonost nije teško dobiti, dovoljno je samo da ubijate vojnike suparničke frakcije i odradite nekoliko zadataka i sve je zaboravljeno. Izbor poslodavaca se svodi na: kompanija Universal Petroluem, Narodna oslobodilačka armija Venecuele (ko je rekao partizani?), Kineska armija, Ujedinjene nacije (to jest, opet Amerika) i rastafarijanski pirati. Šareno, zar ne?

Sve ovo pada u drugi plan kada se istakne glavna strana ove igre. Totalno uništenje. Da, konačno imate priliku da uništite skoro sve na šta naiđete, kuće, drveće, vozila, sve osim kamenja. Načini za uništenje su razni i variraju od lansera granata, preko helikoptera i tenkova koje možete oteti pa do napada iz vazduha i taktičke nuklearke... Ništa lepše od prizora u kojem raznosite protivničke položaje nuklearkom. Kompletan doživljaj igranja može da bude još interesantniji kada igru prelazite sa prijateljem. Kooperativni režim omogućava da vam se prijatelj pridruži u bilo koje vreme u toku kampanje i da zajedno odrađujete poslove. Drugi igrač na ovaj način ne napreduje u svojoj kampanji, ali zarađuje novac, a prednost je svakako i to što možete međusobno da se oživljavate samo pritiskom na jedan taster.

Ipak, ne može sve da bude savršeno tako da na red dolazi i tamna strana medalje – bagovi. Igra ih je, blago rečeno, prepuna. Od klasičnih grafičkih gličeva preko AI-a koje je u većini slučajeva na nivou deteta zaostalog u razvoju, bagova prilikom učitavanja misija, snimanja pozicija i još mnogo toga. Kada se na to dodaju pomalo retardirane kontrole, igra na momente postaje skoro neigriva. Ovo upropaštava doživljaj, koji bi, da nije ometanja, bio sasvim zadovoljavajući. Naravno da će se pojaviti zakrpe, ali očigledno je da je ovde problem u samom engineu, a za ispravku toga nisu dovoljne dve-tri zakrpe napravljene za mesec dana. Nažalost, izgleda da je igra Mercenaries 2 još jedan primer prevremenog objavljivanja nedovršenog proizvoda.

Mercenaries 2: World in Flames

ŽANR:	Pucačina
IZDAVAČ:	Electronic Arts
BROJ IGRAČA:	1-2
TERMIN:	4. septembar
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	CPU 2.4 GHz, RAM 1 GB, GeForce 6800 GT/Radeon X1600

+ Nelinearnost, mogućnost uništavanja okoline

– Pregršt bagova, veoma loš AI kako neprijatelja tako i saveznika, loše kontrole

GRAFIKA: Solidna, mada utisak varira od nivoa do nivoa. Igra nekad teče glatko i na najvišim postavkama dok nekad i na srednjim secka bez očiglednih razloga — 3+

GAMEPLAY: Kada se naviknete na nezgodne komande i česte bagovite situacije, igranje igre čak predstavlja i užitak. — 3

ZAKLJUČAK: *Vreme je da neko skrene pažnju izdavačima da ne vrše pritisak na razvojne timove jer će često veći uspeh ostvariti kvalitetna igra koja premaši rokove nego nedovršena koja ih poštuje.* — 3+

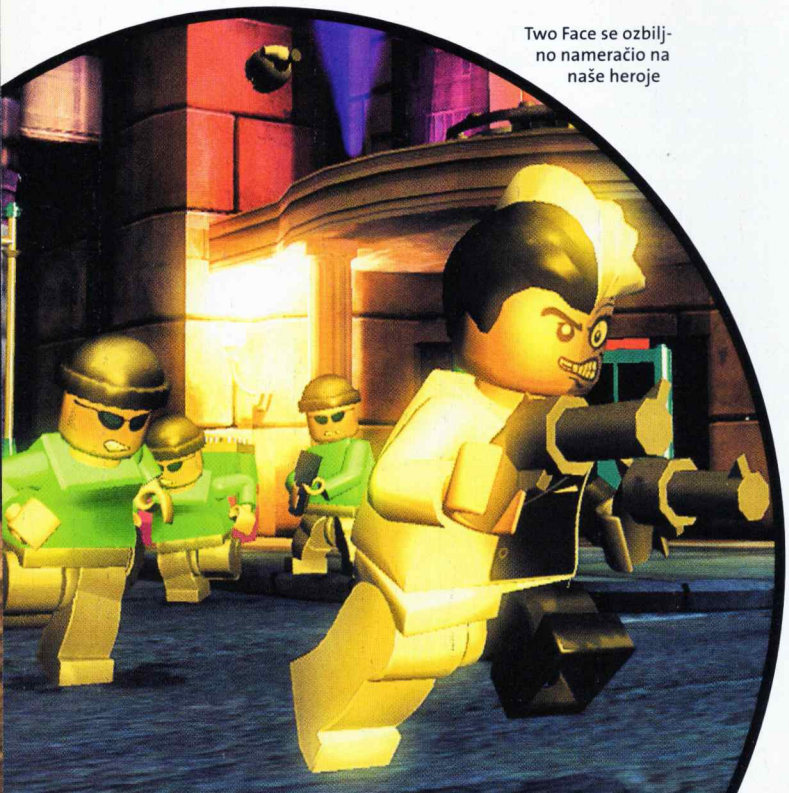
Tekst: Vladislav Herbut

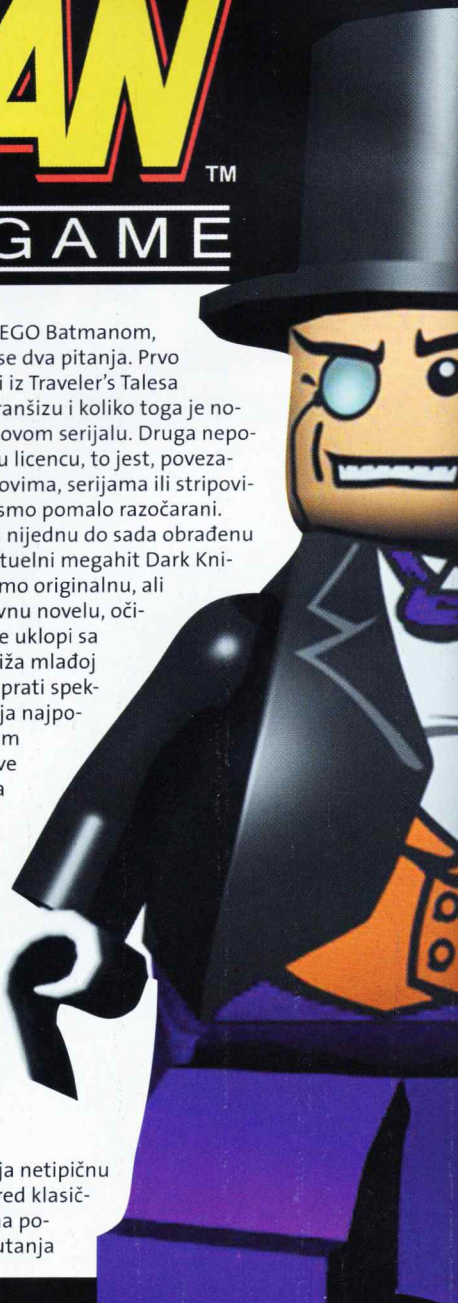
Batman i Robin u zajedničkoj operaciji savladavanja prepreke

Robin nosi specijalni kostim koji mu omogućava da se šeta po zidovima. Za dizajn se pobrinuo Calvin Klein

LEGO® BATMAN™ THE VIDEOGAME

Nova Lego igra pokušava kvalitetno da popuni prazan prostor koji je Dark Knight stvorio ovog leta


Two Face se ozbiljno nameračio na naše heroje



Pri prvom dodiru sa LEGO Batmanom, nametnula su nam se dva pitanja. Prvo je bilo koliko su ljudi iz Traveler's Talesa unapredili njihovu Lego franšizu i koliko toga je novog u petoj po redu igri u ovom serijalu. Druga nepoznanica vezana je za samu licencu, to jest, povezanost ovog naslova sa filmovima, serijama ili stripovima. I u oba slučaja ostali smo pomalo razočarani.

Ovo ostvarenje ne prati nijednu do sada obrađenu priču, pa čak ni, i dalje, aktuelni megahit Dark Knight. Umesto toga dobili smo originalnu, ali nažalost veoma jednostavnu novelu, očigledno kreiranu tako da se uklopi sa Lego temom i bude što bliža mlađoj publici. Sam početak igre prati spektakularan beg velikog broja najpoznatijih stanovnika Arkham Asyluma, koji pri tom prave ogroman haos na ulicama ovog grada. Ni ostatak zapleta nikoga neće iznenaditi nekakvim šokantnim obrtima, ali se to lepo uklapa u Lego atmosferu gde vam je najbitniji cilj da razbijete protivnike u najsitnije kockice. Svetla tačka scenarija predstavlja mogućnost kontrolisanja negativaca u određenim nivoima, što je lepo osveženje.

Lego Batman predstavlja netipičnu side-scrolling tuču, jer pored klasičnih okršaja sa protivnicima podrazumeva i mnogo skakutanja

Bat-pećina je ogromna i trebaće vam neko vreme da je celu istražite

Gužva! Pazite da ne udarate saigrača!

kao i rešavanje brojnih zagonetki. Nažalost, doskoke je teško proceniti jer kamera uglavnom "ne radi svoj posao", a problemi su vrlo često potpuno nelogično koncipirani. Nivoe karakterišu i kratki segmenti u kojima ćete kolima uklanjati neke prepreke sa puta ili još lakše rastavljati protivnike na njihove sastavne delove.

Inteligencija protivnika u ovom naslovu vrlo je problematična. Više puta dešavalo nam se da se neprijatelji zaglavljuju u okruženju, a često im treba previše vremena da vas spaze i napadnu, tako da možete sasvim lagano da ih sredite sa oružjem na daljinu poput betaranga. U igri postoji i određena vrsta catch up logike (na svu sreću, može se isključiti), koja vam generiše više protivnika ako ste dobri, što u ovom slučaju i nije toliko bitno jer nemate ograničen broj života (jedino se gube stečeni poeni). O vašem partneru nećemo ni da trošimo suvišne reči jer od njega nećete imati preterane koristi, pa vam toplo preporučujemo da se potrudite i nađete nekog za two players co-op mod.

Likovi (bolje reći figurice) u ovom izdanju odlično su animirani i modelirani, a u igri su se našli gotovo svi bitniji Batman junaci, pa i nekoliko manje poznatih. Lego konstrukcije su takođe lepo dizajnirane i imaćete savršen osećaj da su sklopljene od pravih Lego kocki. Lokacije se, nažalost, čine previše identičnim i tmurnim, iako smo potpuno svesni da su autori pokušali da nam dočaraju Batman svet i atmosferu najmračnijeg grada u DC Comics univerzumu.

Muziku čine kompozicije Denija Elfmena koje su krasile film Betmen (1989), ali njih nema previše, pa vrlo brzo postaju naporne. Kako izdavač Warner Bros. inače poseduje prava na numere i iz svih ostalih nastavaka, čudi nas da je njihov izbor tako skroman. Ostali zvukovi su zadovoljavajućeg kvaliteta i posebnih zamerki nemamo, osim konstatacije da bi se likovi iz Lego Betmana i The Simsa izgleda razumeli jer govore istim jezikom.

Probajte igru Lego Batman ukoliko volite ovog heroja i/ili Lego kockice, jer je interesantno videti negativce i heroje Gothama u ovakvom plastičnom izdanju. Ovaj naslov vam može biti i sasvim solidan izbor ukoliko tražite dobru co-op igru za vas i vašeg prijatelja.

Lego Batman

ŽANR: borilačka arkada
IZDAVAČ: Warner Bros.
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 15. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: P3 1.0 GHz, 256 MB RAM, 128 MB grafička, 4,2 GB HD

\+ Broj likova u igri, Lego atmosfera, dobar multiplayer, možete igrati i kao negativac...

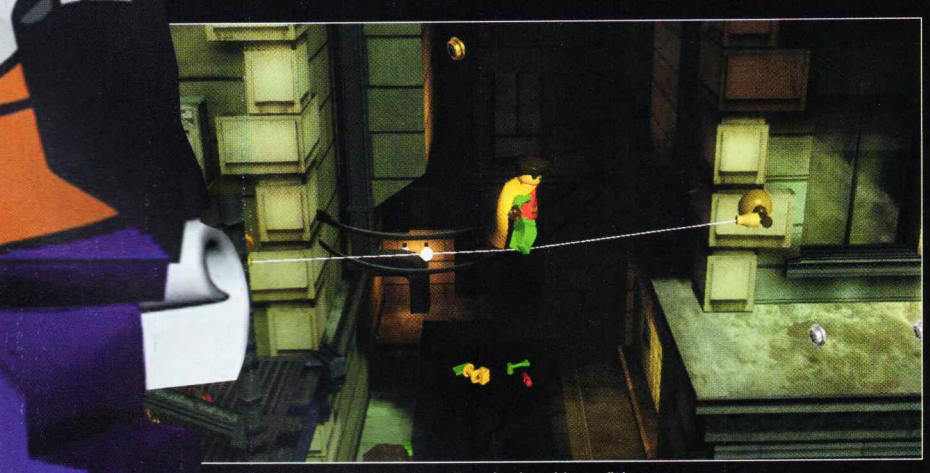
\- Zagonetke ponekad nemaju smisla, kamera pravi velike probleme prilikom skokova, loš AI...

GRAFIKA: Figurice izgledaju odlično, ali je dizajn nivoa nije baš najsjajniji — 4

GAMEPLAY: Razlika između prethodnih igara i ove jedino je u licenci. — 3+

ZAKLJUČAK: Naslov ne donosi ništa novo što do sad nismo videli u prethodnicima Lego serijala, ali predstavlja interesantan izbor za nedeljno popodne. — 4-

Tekst: Nikola Dolapčev



Pih! Robin se opet hvali svojim akrobatskim veštinama

"Ej, Robine... Mislim da smo zalutali, ja ne vidim nikoga!"

YAKUZA 2™

Taj ludi svet surovog japanskog podzemlja nikad nam nije bio ni bliži ni zabavniji nego u novoj igri iz yakuza serijala

Yakuza, japanski kriminalni klanovi, poslužili su kao inspiracija i okosnica nebrojenim petparačkim romanima, mangama, filmovima i TV policijskim dramama. Zato ne iznenađuje što jedna visokoprofilna video igra koja za glavnu temu uzima istetovirane žestoke momke sa tokijskog, osačkog ili kjotoskog asfalta, pre svega, koristi formu i estetiku filma i fokusira se na to da isporuči snažnu priču, sa uverljivim likovima, prepunu trenutaka od kojih skače adrenalin.

Na neki način Yakuza je duhovni naslednik Shenmue serijala, Seginog nepreživljenog čeda koje je trebalo da spase Dreamcast od propasti. Baš kao i Shenmue, ovo je, pre svega, tabačka igra koja vas smešta u relativno velike i otvorene nivoe, odnosno kvartove Tokija, da istražujete, uzimate misije od raznih likova i – tabate se. Ali, baš kao i u Shenmue, u prvom planu je priča u koju je uložen lavovski deo kreativne

Metropola noću: Sva svetla upaljena, nigde žive duše

Mini-igre

Ukoliko ne jurcate gradom glavom bez obzira, pronaći ćete mnogo zanimljivih mini-igara. Oprobajte se u partiji kuglanja ili odigrajte partiju golfa u kojem ćete usavršiti svoje targeting sposobnosti. Prava poslastica je Club Sega gde možete igrati arkadne igre.

Tekst: Mihailo Tešić

energije tima, kao da su tu mnogi kompenzovali to što nisu upisali filmsku režiju.Uloženi trud i posvećenost tvoraca ne mogu se osporiti. Yakuza 2 je u svim aspektima detaljnija i ispeglanija igra od prethodnika. To važi i za zaplet, koji je i u prvoj igri bio veoma čvrst i držao je pažnju. O zapletu nećemo reći ništa osim činjenice da se direktno nastavlja na kraj prvog dela i da vam omogućava da pratite šta je dalje bilo u životu nevoljnog yakuze po imenu Karuma Kirju. Igra zadržava kvalitetne dijaloge (nošene sjajnom glasovnom glumom japanskih glumaca), i mešavinu kriminalističke drame i hong-kong-akcije, kakva je, na primer, epizoda tuče s tigrom, što sve znači da su sada animirane sekvence još češće i duže. Otprilike, u prvih sat vremena jedna cut-scena prekinuta je kratkim tutorijalom o tabanju.Kako se zaplet zahuktava, imaćete sve više prilike da se zaista igrate. Osnova je brutalna tabačina sa brojnim rivalskim yakuzama koje susrećete na ulicama i u misijama koje dobijate tokom razvoja priče.
Ipak, ulice kriju još mnogo toga – od klubova sa hostesama gde čovek može malo da se opusti i da se pozabavi menadžerisanjem dama, do mini-igara mahjonga. Kontrole su mnogo glatkije nego u prvoj igri, što je ključno za borbu, naročito sa više protivnika, jer vam sada samo jedan potez analognom palicom menja pravac. Iako nema vatrenog oružja, u okolini možete pronaći štošta čime ćete umlatiti protivnika. Pored raznovrsnih poteza, čar makljaže ojačana je saveznicima, s kojima možete izvoditi specijalne napade pravovremenim pritiskom odgovarajućih dugmića. Sega je na neku foru uspela da iscedi još malo iz matorog PS2 hardvera, te Yakuza 2 izgleda vrlo dobro, sa smanjenim učitavanjem, najpre u borbi, ali nažalost ne i u mnogim drugim slučajevima. Muzika koja prati igru rezultat je rada prave parade zvezda japanskog komponovanja, što je jasno na prvo slušanje. Sveukupna atmosfera je takva da se posle Yakuza 2 zaista osećate kao da ste proveli neko vreme u svetu brutalnih i nadrealnih japanskih kriminalaca. A to je dobro... valjda?

Club Sega: Raj za sve igrače, ali i yakuze

Hashimoto više neće voleti golf

Srećno i slomi nogu!

Ja spavam na ovoj klupi!

Yakuza 2

ŽANR: Akcija
IZDAVAČ: Sega
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 19. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 8 MB memorijska kartica

\+ Zaplet, mini-igre, brutalno tabanje

\- Preduga učitavanja, previše cut-scena

GRAFIKA: S obzirom na starost hardvera, Yakuza 2 izgleda prilično dobro i glatko. 4

GAMEPLAY: Odlična i dinamična tuča, nekoliko raznovrsnih mini-igara, ali su nivoi prilično mali i nema mnogo istraživanja niti prave otvorenosti. 3+

ZAKLJUČAK: *Pola vremena gledate uzbudljivu kriminalističku dramu, a pola vremena se tabate i istražujete u GTA stilu.* **4+**

supermajice.com
POZOVITE! 0-24h NON-STOP!

majice kratkih rukava 699 i dugih rukava 799 dinara + ptt troškovi

POGLEDAJTE NA NAŠEM web sajtu
www.supermajice.com
JOŠ PREKO 500 motiva

1200 DINARA + PTT
MUZIČARI, SPORTISTI,* GLUMCI, BENDOVI...
Javite nam koji vam je omiljen bend, sportista, glumac, super heroj, možda neka serija ili neki lik iz crtaća! Pozovite nas na telefon 021 472 0664 i recite nam koga želite da imate na majici. Cena majice dugih rukava je 1200 dinara + ptt troškovi. Pozovite nas!

* majice po specijalnoj porudžbini sa slikama muzičara, sportista glumaca, bendova ili vašom slikom moguće je uraditi samo na belim majicama!

1200 DINARA + PTT
VAŠA SLIKA!*
Ako želite svoju ili sliku drage osobe na majici, pošaljite nam je na custom@supermajice.com, ostavite nam vaš broj i mi ćemo vas nazvati. Cena majice dugih rukava je 1200 dinara + ptt troškovi. Javite nam se!

isporuka na kućnu adresu

supermajice shop
1. SPENS Novi Sad, Sutjeska 2 (glavni prolaz - ugao tri. kod salatine)
2. BULEVAR Novi Sad, D. Avramovića 2 (lokal u zgradi na kraju parkinga iza picerije ČAO)
021 4720 512
021 4722 860
021 4720 664

Boost skalu možete koristiti za kratkotrajni turbo pogon, što je propraćeno već uobičajenim zamućenjem ekrana

Igra dozvoljava da sami kreirate svoj vozni park i vremenom ga unapređujete

PURE

Zašto se igra u kojoj 95% vremena provodite u blatu zove Pure? Imamo pravi odgovor!

U freestyleu jedino o čemu morate da vodite računa jeste da sakupite što više poena pre nego što ostanete bez goriva

Izgled svakog okruženja, poput ovog na Tajlandu, predstavlja praznik za oči

Na skakaonici ispred očigledno neće biti mesta za sve

Vodite računa o tome da ne ponavljate trikove, kako biste dobijali veći boost

Performanse ATV-a mogu samo da izazovu oduševljenje među ljubiteljima ekstremnih sportova. Ne samo što su ovi četvorotočkaši iznenađujuće brzi i sposobni da savladaju bilo koju vrstu terena, već su dovoljno izdržljivi da i skokovi sa nekoliko desetina metara ne ostave nikakve posledice na njih! U stvari, ovo poslednje definitivno je moguće jedino u Pureu. Samim tim, jasno je da je pred nama vozačka arkada nove generacije, u kojoj će većina igrača pronaći mnogo dodirnih tačaka sa MotorStormom.

Ako se igrate sami, World Tour je jedini mod vredan pažnje. On se sastoji od ukupno 10 takmičenja, koja opet obuhvataju nekoliko trka, podeljenih u tri discipline. Njegov početak je krajnje neobičan, jer se od vas zahteva da u potpunosti sastavite svoj ATV, kombinujući 22 ključne komponente. Vaša prva kreacija, ipak, nikada nije potpuno završena – nakon svakog dobrog plasmana igra će vas častiti novim delovima koje zatim možete montirati, i tako povećati performanse vašeg metalnog ljubimca. Interesantno je takođe da ćete napredovanjem otključavati nove slotove za pravljenje dodatnih vozila koja zatim možete specijalizovati. Na primer, napravite poseban model za svaki od ponuđenih režima trka, ako vas mrzi da stalno nešto čačkate oko svog osnovnog ATV-a.

Upravljanje vozilima je, s obzirom na arkadni karakter, dosta jednostavno, ali to ne znači da je Pure zbog toga naročito lak. Iako nekoliko prvih izazova služi samo za zagrevanje, kasnije ćete do uspeha dolaziti pre svega ako naučite staze po kojima vozite, što je naročito bitno zbog izvođenja trikova. Osim sprint trka u kojima je akcenat bačen samo na brzu vožnju, u race i freestyle režimu lokacije su osmišljene tako da na njima postoji mnoštvo skakaonica koje vam dozvoljavaju da izvodite akrobacije, kao način da dopunite posebnu boost skalu.

Za nas, veliki plus predstavlja način na koji je osmišljen protivnički AI. Ne samo što često umeju da odlutaju van putanje ili naprave glupost prilikom pokušaja da izvedu neki trik, već se i ne služe catch-up logic rutinom (to jest, ne postaju brži kada ste ispred njih ili sporiji ako ste vi u zaostatku). Doduše, lako je primetiti da se u freestyle režimu snalaze daleko lošije, pa ćete u njemu često iz prvog pokušaja osvajati ubedljivo najveći broj poena.

Grafičke kvalitete igre vrlo je teško nahvaliti, ali pokušaćemo da izdvojimo nekoliko osobina koje čine Pure toliko fantastičnim vizuelnim iskustvom. Pre svega, nijedna slična vozačka arkada do sada nije posvećivala toliku pažnju samom dizajnu staza, koje odlikuje obilje detalja. Sam engine je posebno prilagođen za što verniji prikaz vegetacije (trava, divlje cveće i drveće) što čini zasebnim iskustvom svako okruženje kojim ćete proći. Bez obzira na to što ćete nakon nekih skokova videti kilometrima unapred, nismo primetili nikakve tragove iscrtavanja, ili usporavanja na konzolnim verzijama. Vlasnici PC-ja takođe su prošli odlično, pre svega zato što je naš test pokazao da je Pure fantastično optimizovan, pa će vlasnici iole jačih kartica (ranga Radeon 3870 ili GeForce 8800GT) moći bez problema da ga startuju i u 1.920x1.200, ako imaju monitor koji dozvoljava tako nešto, naravno.

Nažalost, glavni mod je prilično kratak, a kako nije nerazumno težak, uporniji među nama sigurno će uspeti da ga završe za vrlo kratko vreme. Novostečeno iskustvo zatim možete upotrebiti na Internetu – multiplayer režimi obuhvataju sve vrste trka koje postoje i u solo modovima, a i maksimalan broj učesnika je čak 16.

Iako su autori mogli malo više da se potrude oko sadržaja, Pure je i dalje odlično ostvarenje namenjeno svim igračima, a ne samo tradicionalnim ljubiteljima žanra, što svakako predstavlja njegov najveći kvalitet.

Pure

ŽANR: arkadna vožnja
IZDAVAČ: Disney
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 26. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV 2 GHz, GF6600/Radeon X1300, 1 GB RAM

+ Fenomenalna grafika, sastavljanje ATV-a od početka, odlično rešene kontrole, AI

– World Tour mod je prekratak, Freestyle takmičenja su mnogo lakša od ostalih

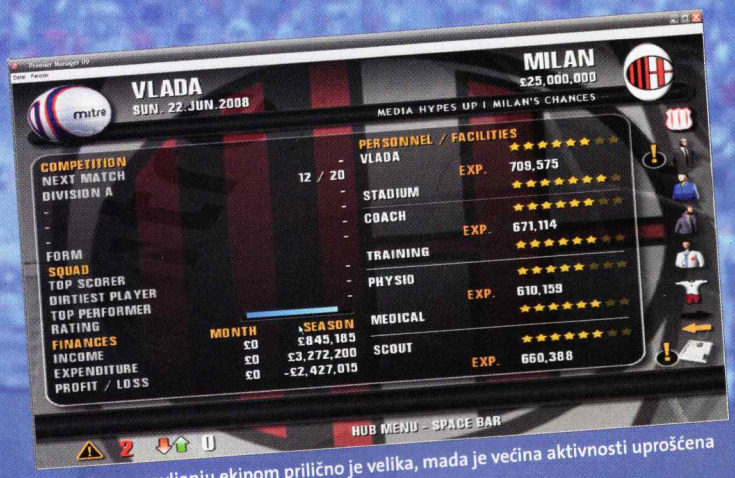
GRAFIKA: U dizajnu nivoa Pure teško da ima bilo kakvu konkurenciju. Sjajno optimizovan za sve tri platforme. 5

GAMEPLAY: Jurnjava sa 15 rivala po sjajno osmišljenim stazama zvuči odlično na papiru, a praksa to samo potvrđuje. 5-

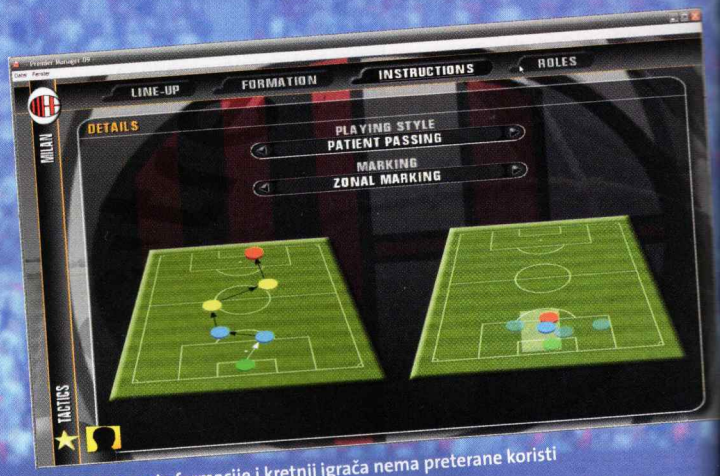
ZAKLJUČAK: *Pure je zaista pure fun! Šteta je samo što je World Tour mod nije malo kvalitetnije osmišljen* **5-**

Tekst: Vladimir Dolapčev

pc ps2



Sloboda u upravljanju ekipom prilično je velika, mada je većina aktivnosti uprošćena



Od podešavanja formacije i kretnji igrača nema preterane koristi

PREMIER MANAGER 09

PM 09 otvara ovogodišnju fudbalsku sezonu na PC-ju, ali će je, po svemu sudeći, završiti na poslednjem mestu

Mogućnost unapređivanja stadiona jedna je od retkih novina ove verzije igre

Baza podataka o timovima i igračima vrlo je skromna

Meniji su ružni i prilično loše organizovani

Mnoštvo fudbalskih menadžera koji se svake godine pojave na PC-ju nesumnjivo govori o izuzetnoj popularnosti žanra. A zdrava konkurencija znači da postoji nešto za svakoga, počevši od zahtevnog Football Managera, do FIFA Managera i Championship Managera koji predstavljaju mnogo prihvatljiviji izbor za igrače koji nisu zainteresovani da previše zalaze u detalje. Da li onda negde postoji mesto za PM 09? Po mišljenju njegovih autora, novi nastavak ovog dugovečnog serijala namenjen je početnicima i, kao takav, trebalo bi da bude polazna stanica ka ozbiljnijim simulacijama.

Ipak, to ne znači da je igra potpuno uprošćena – većina opcija koje postoje u drugim ostvarenjima zastupljena je i ovde, s tom razlikom što one nisu predstavljene toliko detaljno, pa su neke radnje, poput određivanja formacije ili transfera, daleko jednostavnije. Mislimo da posebno isticanje onoga što nedostaje u odnosu na, recimo, Football Manager nema preteranog smisla, jer, kao što rekosmo, ovaj naslov nije napravljen da bi se nadmetao sa njim. Izbor takmičenja je sasvim solidan, i svodi se na šest najjačih evropskih liga (izuzimajući Škotsku), uključujući i niže rangove, tako da i ovde imate mogućnost da od lokalnog kluba vremenom stvorite prvaka Evrope. Nažalost, baza podataka je izuzetno mala, a sastavi timova nisu ažurirani jer im nedostaju igrači koji su došli u letnjem prelaznom roku.

Jednostavnost izvođenja i izuzetna brzina neosporni su kvaliteti ovog ostvarenja, ali ono ima i prilično velikih problema. Jedan od najvećih odnosi se na transfere – osim što ćete i sami dobijati potpuno nerazumne ponude za prodaju igrača, timovi kojima upravlja AI često rasipaju novac na nerezonsku kupovinu fudbalera koji se u stvarnosti ni pod kojim uslovima ne bi našli u njihovim redovima. To znači da će već posle nekoliko sezona većina ekipa biti u totalnom haosu. Drugo, prikaz utakmice totalno je beskoristan. Iako koristi već standardni 2D interfejs, on ovde nema apsolutno nikakvu ulogu. Iz nekog razloga, Zoo Digital nije našao za shodno da implementira makar nekakav tekstualni komentar koji bi vam ukazivao na stanje stvari na terenu i time posredno sugerisao šta treba da popravite u svojoj igri. Posmatranjem meča to sigurno nećete moći da zaključite, jer su kretnje aktera vrlo haotične.

Takođe, PM09 deluje izuzetno odbojno u grafičkom pogledu, čak i kada se uporedi sa CM 2008 koji smo kritikovali upravo zbog izražene pikselizacije. Osim što radi u prozoru i ne nudi nikakvu mogućnost prilagođavanja rezolucije vašem monitoru, igru takođe "krasi" očajan izgled osnovnih menija, što je veliki problem, s obzirom na to da ćete u njima provoditi najveći deo vremena.

Na kraju, možemo samo da zaključimo da je PM09 potpuni promašaj koji nema ciljnu grupu i očigledni je višak među aktuelnim menadžerima.

Premier Manager 09

PC CD-ROM

ŽANR: fudbalski menadžer
IZDAVAČ: Zoo Digital
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 8. avgust
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: P3 1 Ghz, 256 MB RAM, grafička sa 32 MB

\+ Neverovatno niska hardverska zahtevnost, solidan broj opcija za kontrolisanje tima

\- Očajna grafika, nerealni transferi i rezultati, mala baza igrača, prikaz utakmice

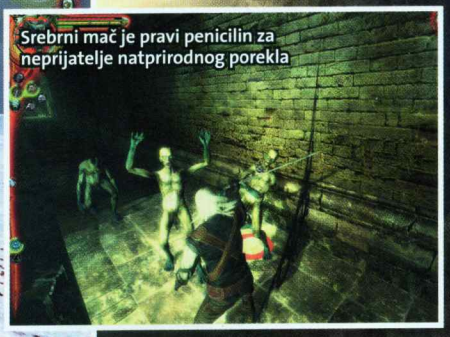
GRAFIKA: Potpuna katastrofa – ne postoji čak ni full screen opcija, odnosno ručno setovanje rezolucije 1

GAMEPLAY: Postoji mnogo opcija za upravljanje timom, ali mnoge od njih ne služe ničemu. Interfejs je ružan i prilično neefikasan. 2

ZAKLJUČAK: Strpljenje je vrlina – sačekajte novi FIFA Manager ili Football Manager

2-

Odlična grafika i sjajan borbeni sistem nisu zahtevali nikakva posebna unapređenja


Srebrni mač je pravi penicilin za neprijatelje natprirodnog porekla

The Witcher Enhanced Edition

Igra čije je propuštanje strogo zabranjeno zakonom o interaktivnoj zabavi

Avanture Geralta od Rivije, u proširenom i dopunjenom izdanju, predstavljaju odličnu nadgradnju jednog od najboljih RPG-a u dosadašnjoj istoriji tog žanra. Izmene i peglanja originalnog Witchera, koje se pre svega ogledaju u pažljivijem prevodu na engleski jezik (sa originalnog poljskog), ovu odličnu igru sada čine još boljom. Ponovo snimljeni dijalozi i filmići kojima je dodata potpuno nova nadsinhronizacija eliminišu neke nelogičnosti i neuverljive verbalne deonice koje su u manjoj meri negativno uticale na šarm i uverljivost osnovne igre.

Pored doterivanja postojećih questova i ispravljanja bagova u njima, igra donosi i dva potpuno nova questa (tačnije, quest linije). Po kvalitetu od njih se izdvaja The Price of Neutrality, koji donosi novi uvid u posledice vašeg izbora pri kraju kampanje, a što se ticalo stavljanja na stranu ljudi ili non-human civilizacija.

Najbolja stvar vezana za dopunjenu ediciju jeste činjenica da je ona za vlasnike originalnog Witchera potpuno besplatna, dolazeći u obliku downloada sa službenog sajta. Naravno, možete je kupiti i u bogato opremljenom pakovanju, koje pored igre sadrži i džidžabidže uobičajene u Collector's Edition izdanjima. Uživajte!

The Witcher: Enhanced Edition

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: CD Projekt Red/Atari
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 16. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV 2,4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6800

+ Mnogo bolji prevod sa poljskog jezika; ispeglani svi bagovi originala; dve nove quest linije...
− Hmmm... Ništa?

GRAFIKA: Još uvek drži prvo mesto na polju odlično dizajniranih zona, maštovito urađenih neprijatelja i neuobičajeno dobre produkcije za istočnoevropske uslove. 5-

GAMEPLAY: Odličan borbeni sistem nije zahtevao nikakve izmene, stoga za Enhanced Edition važi isto ono što smo rekli za Original: sjajno u svakom pogledu. 5

ZAKLJUČAK: *Bez obzira na to da li ga kupujete u kutiji ili dobijate u obliku besplatnog downloada, ovo je igra koja zadivljuje u svakom pogledu.* **5**

Tekst: Stojan Karamatijević

Osvojite Nintendo Wii

Nova prilika da se dočepate najsimpatičnije konzole na tržištu

Beosoft (Gospodara Vučića 162, Beograd, 011/3048-916 ili 011/3048-917, www.beosoft.co.yu) i Tehninginvest, uvoznik i distributer Nintendo programa (011/2851-911) poklanjaju vam Nintendo Wii konzolu!

Sve što treba da uradite jeste da zaokružite tačan odgovor, isečete ovaj kupon i pošaljete ga u koverti na sledeću adresu: Bravo ScreenFun, Temerinska 102, 21000 Novi Sad, sa naznakom "Wii"

Izbacite uljeza:
a) Mii
b) Wii
c) Onii

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: b (Star Wars The Clone Wars: Lightsaber Duels) **Filip Milanović**, Beograd (0600006xxx)

BeoSOFT

Parada svetlosnih efekata usled korišćenja Sile

Grandiozna grafika na svakom koraku

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Učenici Darth Vadera u misiji čišćenja galaksije od džedajskog ološa

The Force Unleashed je igra oko koje se podiglo mnogo prašine i koja se, bez obzira na zamerke i ocene srednjeg ranga, u prvih nekoliko nedelja prodala u milion i po primeraka. Ovo je snažan pokazatelj gladi za Star Warsom u svakom obliku, koju poslednja tri filma (četiri, ako računamo i novi dugometražni crtać) nisu uspela da zadovolje.

Priča oko koje je bazirana akcija u igri je natprosečno interesantna, obrađujući dešavanja između filmskih epizoda III i IV, odnosno između kraja klonskih ratova i formiranja pobunjeničkog saveza. U ulozi Starkillera, mladića koja je Dart Vejder "usvojio" pošto je ubio njegovog oca, jednog od poslednjih preživelih Džedi vitezova, treniraćete veštine tamne strane sile i ispunjavati naloge vašeg mračnog gospodara, sve dok u jednom prelomnom trenutku ne shvatite da vas stari zlikovac samo iskorišćava. Imperator Palpatin, princeza Leja Organa, senatori koji predvode Savez pobunjenika i još nekolicinu interesantnih likova uzimaju učešće u ovoj odlično osmišljenoj i još bolje realizovanoj priči, čiji će vam ishod biti potpuno neizvestan do samog kraja igre. Bez preterivanja, zaplet The Force Unleasheda svakako je najbolji u kompletnoj istoriji Star Wars igara, a tu uključujemo i avanture Kajla Katarna obrađene u Jedi Knight serijalu.

Dominantna osobina igre, tj. ona koja će se svideti najširem sloju publike svakako jeste grafika neverovatnog kvaliteta: sve lokacije u igri su superkvalitetno urađene do najsitnijih mogućih detalja, a 3D engine dozvoljava poludinamičku destrukciju gotovo svega što nije prikovano za zidove. Deformabilnost objekata, koja nastaje kao posledica upotrebe Sile i svetlosne sablje, u tesnoj je vezi sa mogućnošću izvođenja najspektakularnijih Džedi manevara i poteza koje je neka Star Wars igra ikada posedovala: protivnike možete seći sabljom koristeći neki od tridesetak komboa i vezanih udaraca, možete ih pržiti munjama, hvatati za vrat pomoću Force Gripa (u stilu Darta Vejdera), pa ih bacati unaokolo ili jedne na druge... Akcija na momente deluje pomalo prenaglašeno i podseća na predimenzionirane osobine junaka Moćnih rendžera ili Dragonballa Z, što se možda neće dopasti starijim ljubiteljima Star Warsa, ali što će napredna mladež svakako pozdraviti.

Glavna zamerka igri tiče se nepreciznog sistema ciljanja, odnosno otežane brze selekcije objekata ili protivnika, koja je vezana za desni stick na kontroleru. Njime ujedno kontrolišete i ugao kamere. U žaru borbe stalno će vam se dešavati da "targetujete" pogrešnog neprijatelja ili da, umesto predmeta koji Gripom želite da zavrljačite na grupu protivnika, za gušu uhvatite jadnog Stormtroopera kojeg bi dokusirio jedan zamah svetlosne sablje. Ovo će vas delimično ili potpuno onemogućiti da skladno vezujete upotrebu Sile i sablje, veštački otežavajući pojedine nivoe, a bogotovo Boss fajtove koji vas čekaju na kraju svake table u igri. No, veština i ponavljanje stvaraju majstore, tako da će svaki strpljivi igrač vremenom (a pogotovo pri drugom prelazu igre) uvežbati desni palac za milimetarsko preciznu selekciju, što će mu dobrano olakšati život ako odluči da živi od šibicarenja.

Trenuci koji će vam ostati u pamćenju... ako preživite

Star Wars: The Force Unleashed

ŽANR: akcionа igra

IZDAVAČ: LucasArts

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 16. septembar 2008.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

EKRAN: 16:9, 1080p, Dolby Digital 5.1, Xbox Live!, PS Network

\+ Neverovatna grafika i fantastična priča koja popunjava rupe između epizoda III i IV

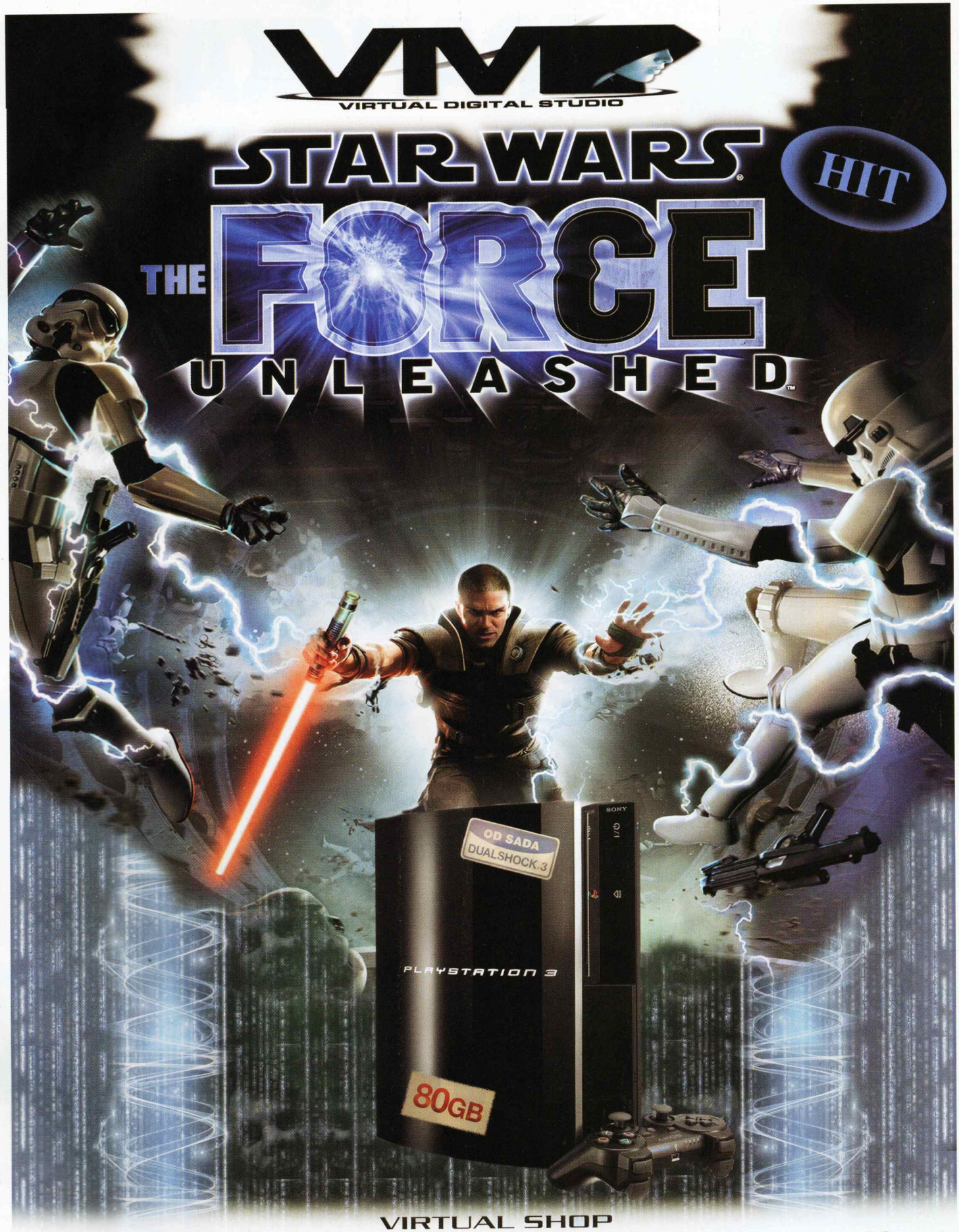
\- Nepreciznа selekcija objekata i protivnika; generalno loš AI protivnika

GRAFIKA: Ultradetaljni tereni, neverovatno bogati efekti upotrebe Sile i svetlosne sablje, mogućnost da demolirate okruženje po želji... Jedna od najlepših igara ikad. 5

GAMEPLAY: Otežan sistem targetinga neke Force moći (posebno Grip) čini gotovo neupotrebljivim. 4-

ZAKLJUČAK: *Bez obzira na nekoliko tehničkih problema, ovo je jedna od najznačajnijih Star Wars igara u modernoj istoriji interaktivne zabave.* **4**

Tekst: Stojan Karamatijević



VIRTUAL SHOP
VIRTUAL MASTER SERVIS
Bul. Mihajla Pupina 85
011 311 20 49 - 065 847 88 25
ponedeljak - subota 09 - 21h

PSP
PlayStation 2
PLAYSTATION 3

Wii
NINTENDO DS.
XBOX 360

COOL TASTATURA

Thanko je poznat po inovativnim gadgetima, a ovaj je svakako nesvakidašnji. U pitanju je nova USB tastatura sa tri ugrađena ventilatora koja će osušiti dlanove žestokim igračima. Tastatura se isporučuje sa dva USB kabla: jedan za povezivanje sa računarom, a drugi za napajanje ventilatora. Za sada se može nabaviti samo u Japanu.

KREATIVAC

Novi Zen plejer iz Creative Labsa zove se X-Fi. U ponudi su modeli sa 8, 16 ili 32 GB memorije. Svi modeli dolaze sa WLAN funkcijom, pa ćete pomoću instaliranog browsera moći da surfujete ili četujete. Novi Zen ima displej od 2,5 inča, SD čitač kartice, a može da pušta i FM radio. **Cena: između 160 i 280 evra.**

MOBILNI FOTOAPARAT

Novi quadband telefon Samsunga zove se Innov8 i omogućava slikanje kamerom rezolucije 8 megapiksela! Za dobre slike u pomračini tu su dva LED blica. Opremljen je touchscreenom, kao i GPS navigacijom. Innov8 postoji u verziji sa 8 ili 16 GB memorije.

WIIWHEEL

Logitech je predstavio Speed Force Wireless za Wii konzolu. U pitanju je bežični volan koji će biti u potpunosti kompatibilan sa Need for Speed Undercover igrom koja će se pojaviti u novembru. Na volanu su i svi potrebni tasteri, pa se njime možete kretati i po menijima.

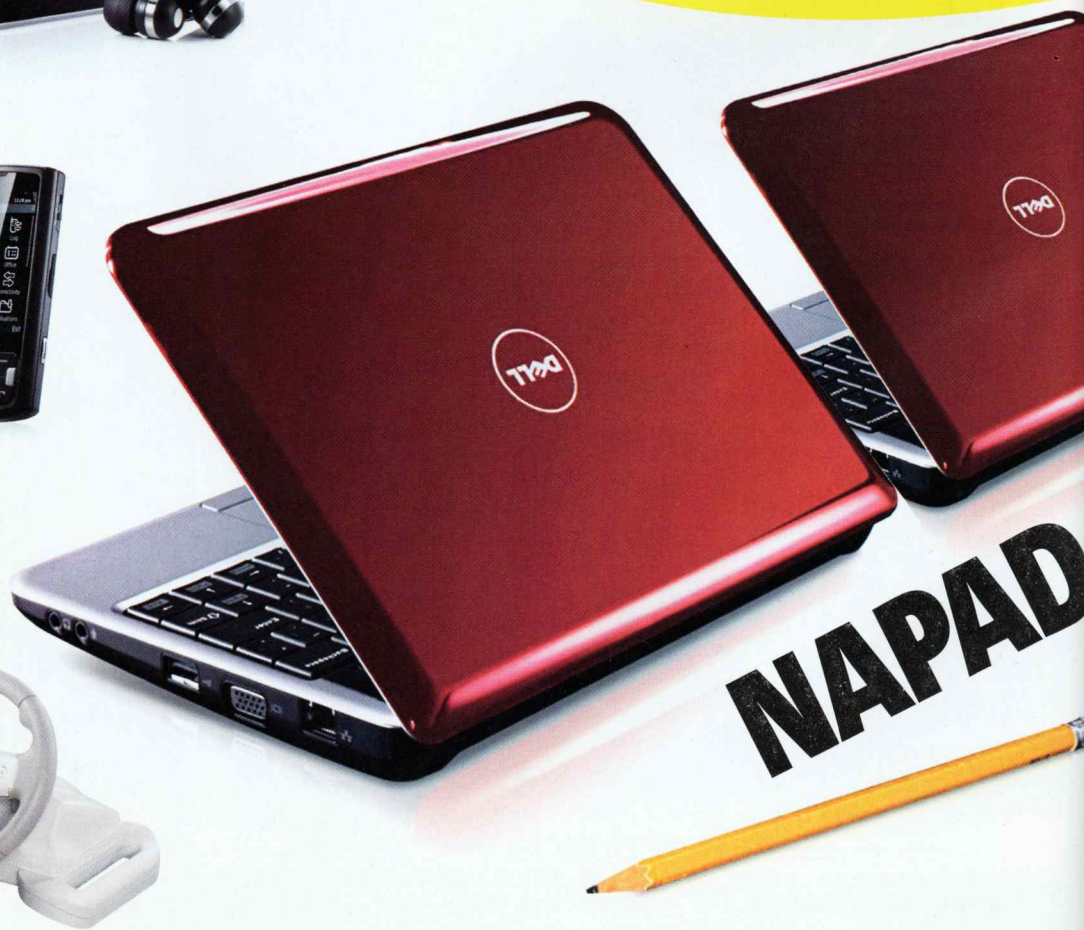
GRAFIČKA SA

PowerColorov Radeon HD 4870 X2 spada u red najbržih

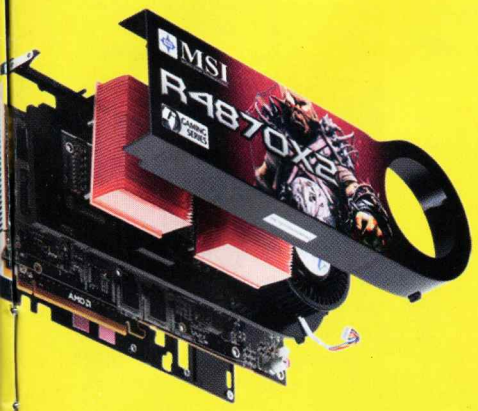
Kada ne znate šta ćete sa parama, a želite grafičku karticu bez kompromisa, najnovije čedo iz ATI kuće ispuniće sva očekivanja u vašem gamerskom svetu. Ovo čudoviše sa dva HD 4870 grafička procesora, 2 GB memorije (po 1 GB za svaki GPU) radi, u suštini, kao dve 4870 kartice. Otuda mu i oznaka X2. Ova kartica zahteva single x16 PCI Express slot, pa vam tako neće biti potrebna Crossfire ploča, sem ukoliko ne želite pravu gamersku perverziju: dve 4870 X2 u Crossfire režimu, što znači da će u vašoj mašini kucati četiri grafička procesora. Za ovakvu egzibiciju ATI preporučuje veoma jako napajanje i to minimalno od 1.000 W.

Što se tiče performansi, HD 4780 X2 postiže rezultate u rangu GeForce GTX 280 kartice – njegovog glavnog konkurenta. U 3D Marku, ATI-jev takmac brži je skoro 20%, dok je situacija izjednačena u Call of Duty 4. U Crysisu se nVidijin konkurent pokazao odlično, pa je brži od 4780 X2 za oko 15%.

KONTAKT: www.ati.com
CENA: oko 450 evra



VA SRCA



Microstarova R4870X2 kartica stigla je i na naše tržište. Ovako izgleda rastavljena ali ne pokušavajte to kod kuće

ZA MAMU IGRAČA

Vašoj mami je dosadilo kuvanje? Onda bi možda trebalo da joj nabavite ove kuhinjske elemente koje pravi kompanija Faber. U pitanju je multimedijalni PC savremenih komponenata opremljen HD-Ready ekranom dijagonale 19 inča, kao i TV tjunerom za gledanje televizije. Ako joj se ne sviđa da gleda kulinarske emisije, može da se spoji na internet i skine najnovije recepte. Ova kuhinja može čak da prima i e-mailove, pa možete iskoristiti ovu funkciju da naručite ručak, ne ustajući iz tople igračke fotelje. Za one koji žele da pričaju sa mamom dok kuva, tu je i web kamera. Ako vam se ne sviđa ono što ste dobili za ručak, možete instalirati viruse USB stickom jer ova kuhinja je opremljena čak i USB slotovima.

www.faberspa.com

4 NOVA PIONIRA ZA REZANJE

Pioneerov DVD rikorder DVR-LX61 opremljen je hard diskom od 250 GB, HDMI izlazom, USB i LAN portom. Sličan model je i DVR-LX61D koji takođe ima i DVB-T tjuner i slot za pay-TV. Manji modeli sa hard diskom od 160 GB takođe mogu da režu na DVD, a njihove oznake su DVR-560H i DVR-560HX.

NETBOOKOVA

Sigurno ste primetili da su u poslednje vreme prodavnice kompjutera prepune veoma malih laptopova po povoljnim cenama. Do poplave, takozvanih, netbookova došlo je usled potrebe korisnika da ne vuku sa sobom pretežak laptop koji im i ovako služi samo da bi surfovali internetom ili obavljali jednostavne Office operacije. Posle MSI, Acer i Asus modela, na red su stigli i Dellovi netbookovi u dve različite veličine: E i Slim verzija. Dell E dolazi sa ekranom od svega 8,9 inča koji podržava rezoluciju 1.024x600 piksela, dok E Slim varijanta ima XVGA ekran od 12,1 inča. Slabija verzija netbooka koristi Intelov Diamondville procesor na 1,6 GHz, a jača Silverthrone procesor na 1,3 ili 1,6 GHz. Oba netbooka mogu imati 512 MB ili 1 GB memorije (po izboru), ali se razlikuju po pitanju hard diska. E model dolazi sa 4 do 16 GB SSD flash diskom, dok E Slim ima 40 ili 80 GB hard disk od 1,8 inča. Naravno, dimenzije ovih laptopova su impresivne: 2x20x18 cm, a Slim serija je tanja, ali veća za dijagonalu monitora.

Naravno, cena ovih laptopova biće veoma pristupačna, pa se očekuje da bude niža od 300 evra, a imajuću i vidu da su opremljeni Wi-Fi funkcijama, kamerom i mikrofonom, ovo je zaista dobra ponuda.

www.dell.com

Kućni bioskop

Na IFA sajmu u Berlinu, Panasonic je predstavio najnoviji HD LCD projektor za kućni bioskop, a to je model PT-AE3000 sa nativnom rezolucijom od 1.920x1.080 piksela. Novi model nadopunje prethodnike PT-AX200 i PT-AE2000. Zahvaljujući jačini svetlosti od 1.600 lumena i kontrastu od 60.000:1, PT-AE3000 prikazuje zaista oštru sliku sa rezolucijom od 1.080 piksela. Ovaj model biće u prodaji od novembra, a cena još nije poznata.

Tekst: Lazar Parić

Plakanje u bioskopu

Til zaista liči na Jacka Carvera

Otkako je napustio službu specijalnih jedinica, Jack Carver (Til Schweiger) radi na turističkom brodiću kao vodič. Međutim, ovaj posao moraće da napusti nakon što se pojavi atraktivna novinarka Valerie (Emmanuelle Vaugier) i angažuje ga da je odveze na ostrvo u vojnu bazu. Ona je rođaka jednog od tamošnjih narednika (Ralf Moeller), koji je na tragu da otkrije veliku tajnu. Tek što su stigli na ostrvo, Valerie kidnapuju, a Jackov čamac dignu u vazduh. Tako započinje avantura u tipičnom trash maniru režisera Uwea Bolla.

Far Cry

ŽANR: Akcija/avantura
TERMIN: kraj 2008.

Max i Sax

Mark i Mila su sjajan par

U najmračnijim i najopasnijim delovima New Yorka živi autsajder, policajac iz odseka za narkotike, koji traga za ubicama svoje porodice. U potrazi za osvetom Max Payne (Mark Wahlberg) postaje glavni optuženi za ubistvo svog partnera i nedužne žene. Da bi se izborio za pravdu, ne samo što će morati da otkrije tajnu brutalnog ubistva, već i da se izbori sa vanzemaljskim silama. Uz njega je i Mona Sax (Mila Kunis), koja traži ubicu svoje sestre. Istraga ih sve više uvlači u svet droge, korupcije i zavere, dok Max ne shvati da je upravo ta neverovatna sila, koja je u međuvremenu zaposela pola New Yorka, ubila i njegovu porodicu. Ovaj akcioni film, snimljen po kultnoj PC igri, trebalo bi da do kraja godine stigne u naše bioskope.

Max Payne

ŽANR: Akcija
TERMIN: 17. oktobar (SAD)

Mobimania

Kompletan izbor sadržaja na mobilnom WAP sajtu
wap.melodije.net

MULTIMEDIJA · VIDEO · IGRE · MELODIJE · LINKOVI

2228

Naručivanje sa fiksnog telefona sebi ili drugima na poklon!
0900 77 88 77*

KORISNIČKI CALL CENTER:
pon - pet : 10h - 16h
011 3971 545

SMS Kontakt centar:
Pošaljite nam vaše komentare i pitanja u sms poruci KOM *vaš komentar* na 4634.
Cena 5 din+pdv.

mt:s · telenor

Melodije
MP3 • REAL AUDIO POLIFONE

MADONNA
6600 4 Minutes
6601 Give it 2 Me
2624 Sorry

LEPA BRENA
6426 Uđi slobodno NOVO!
6607 Dobra grešnica NOVO!
6608 Kuća laži NOVO!

DOMAĆE
6606 Kaya - Lepa a sama HIT!
9136 Flamingosi - Uzmi ili ostavi HIT!
6302 Jelena Tomašević - Oro HIT!

GRAND
6298 Milica Todorović - SMS NOVO!
6299 Miloš Bojanić - Hej nek se pije NOVO!
6301 Rada Manojlović - Kako bole usne... NOVO!

HITOVI
2057 Sex i grad - Muzika iz serije HIT!
2050 Otpisani - Muzika iz filma
6303 Silvija i Nemanja - Jedini i jedina NOVO!
6304 Donna Ares - Svjedok NOVO!
6066 Marija Šerifović - Molitva HIT!
2569 Sergej Ćetković - Pogledi u tami
2305 Tradicionalna - Sprem te se četnici
2673 RHCP - Dani California HIT!
6602 Elvir Laković Laka - Pokušaj (Eurosong 2008) NOVO!
2698 Edo Maajka - To mora da je ljubav

Ako želiš melodiju pod brojem 6601 pošalji:
Za MP3 pošalji MP 6601 u SMS poruci na 2228;
Za POLIFONU MELODIJU pošalji P 6601 na 2228;
Za REAL AUDIO pošalji AMR 6601 na 2228.

Efekti
MP3 • REAL AUDIO

BLESAVI ZVUCI
7295 Otpisani - Interpretacija Crnog Gruje
7202 Hip hop kokoška
7203 Smeh čoveka svinje
7196 Policijska sirena
7197 Lupanja vrata
7098 Žaba u blenderu
7082 Mašinica za šišanje

ZVUCI ZA SMS PORUKE
7205 Napokon poruka - Slatko dete
7299 Emergency Destruct System EXTRA!
7111 Ciga - Kume, stigla poruka, da častiš
7094 Slobina poruka - Poruka sa onog sveta
7226 Boratova poruka MEGA HIT
9038 Mafijaška poruka HIT
9013 Message, Message - Ludačka poruka
7076 Policijska motorola 2 - Kolega javi se!

FAZONI ZA ZVONO
7354 Smešna beba REMIX NOVO!
7218 Leskovačko zvono MEGA HIT
7168 Ne diraj mi telefon
7093 Pijani miš EXTRA
7086 Jupijaj je - Dete SUPER SLATKO
7088 Ciga - Kume daj da ti operem mobilni
9027 Techno BEBA
9044 Ludi hrčak

FAZONI IZ CRTANOG FILMA
9043 Food around the corner - Buva EXTRA
7157 Sunđer Bob - Uvodna pesmica
7158 Sunđer Bob - Ze je za zezanje VRH
7062 Ptica trkačica
7016 Ima li ludaka u tvojoj porodici?
7072 Hello my baby - Singing frog

FAZONI IZ FILMOVA
7023 Ne spavaj mala moja - Floyd
7015 Balkanski špijun - Centrala
7019 Maratonci - Šta to radiš kume
7026 Telefon 1 - Žikina dinastija
7025 Radovan III - Fenomenalno
7028 Tesna koža - Šojić na aparatu

ZEZANCIJE
7359 Divlja šalterska službenica
7360 Mali iznervirani miš
9021 Balkanski špijun zez telefonom
7151 Aloooooo, ne diraj mi telefon

ZVUCI ŽIVOTINJA
7110 Vuk zavija
7081 Mačka skiči
9002 Delfin zvono
9003 Slon zvono
9005 Majmun zvono

Za REAL AUDIO pod brojem 7025 pošalji AMR 7025 u sms poruci na 2228.
Za MP3 pod brojem 7025 pošalji MP 7025 u sms poruci na 2228.

VIDEO
SMEH • SPORT • VIDEO

NOVO!

2828 VIDEO KOMPILACIJA
Leto i životinje... smešne situacije sa plaže

2827 VIDEO KOMPILACIJA
Umebesno smešno!

2805
Aca Lukas daje intervju! Popriličnо dobro raspoložen

2826 VIDEO KOMPILACIJA
Sportske ludorije

2799
Mančesterovi navijači pevaju pesmu samo za Nemanju Vidića!

2643
Pored toga što dobro igra, dobro i peva! Nole!

2726
Moravac svi vole, pa čak i majmuni!

2727
Ciga rep mašina - neverovatan talenat sa ulice!

2853
Beba šmeker! Slatka beba rejvuje uz tehno!

2423
Uživo pozlilo! Profesionalka je ipak nastavila...

1002
Delije ludilo! Spektakl zvezdinih navijača

2016
Kajli reklama! Pogledajte kako Kajli reklamira donji veš

2007
Mali Ronaldinjo Oduvek je bio majstor!

2433
Arapi i zmija. Prijatnu konverzaciju prekida ogroman piton!

2031
Skok u kadu! Ne pokušavajte kod kuće!

1033
Alo Đole i nezaboravni Šojić!

2060
Glupa klinka vratolomiju završava direkt glavom u zemlju!

2103
Maradona! Veselo, opušteno, majstorski, zagrevanje

1004
Her Žika Pavlović! Legendarno javljanje na telefon.

Za VIDEO KLIP pod brojem 2828 pošalji V 2828 u sms poruci na 2228.

TEME ZA MOBILNI

1006 · 1005 · 1003

Za TEMU pod brojem 1006 pošalji TM 1006 u sms poruci na 2228.

NOVO!

sms start
Najpopularniji SMS chat u Srbiji
100.000 ČLANOVA
:: S@VrŠeNo Z@ DeVoJkE :)
Mogu da te startuju samo osobe koje tačno odgovore na tvoja pitanja
:: IdE@LnO Za MuŠk@RcE ;)
Možeš videti fotografije devojaka pre startovanja
:: FoTo PrEtR@ŽiV@NjE :0
Za foto pretraživanje koristite komandu F
1NA1 SMS DOPISIVANJE
Pošalji S BRAVO na 5335
Cena poruke samo 6 din + pdv !

JAVA IGRE
IGRE I APLIKACIJE

SPECIJALNA LETNJA PONUDA!

SUNĐER BOB 2 u 1
2 super igre popularnog lika iz crtaća po ceni jedne!
NOVO! IGRA 2 U 1!
2422

RAFAEL NADAL TENIS
Vladajte terenom u ulozi Rafe na svim aktuelnim turnirima!
HIT!
2412

WALL • E
Animirani robot iz HIT filma stiže na tvoj mobilni! Skači, skupi, baci... i uživaj!
NOVO!
2570

2401 · 2402 · 2414 · 2404 · 2413 · 2418 · 2407 · 2408 · 2409 · 2410

2400 · 2057 · 2043 · 2056 · 2411 · 2417 · 2361 · 2406

Za IGRU pod brojem 2412 pošalji JAVA 2412 u sms poruci na 2228.

KOLOR SLIKE
POZADINE ZA MOBILNI

6024 · 2530 · 6026 · 6028 · 3933 · 3547 · 3567 · 3867 · 3932 · 3541 · 3557 · 3500

2475 · 2482 · 2599 · 3866 · 3685 · 2598 · 3895 · 3446 · 3555

3444 · 3445 · 3473 · 2559 · 3869 · 3868 · 3686 · 3478 · 3447

Za KOLOR SLIKU pod brojem 6024 pošalji SL 6024 u sms poruci na 2228.

MTS: Polifone i real audio melodije, kolor slike i animacije se naplaćuju 60 din+pdv; Video i Teme 75 din+pdv; MP3 90 din+pdv; JAVA 150 din+pdv. Za podešavanje GPRS-a pozovite 789.
U zavisnosti od modela mobilnog telefona može se dogoditi da pojedini servisi i/ili sadržaji ne rade. U tim slučajevima Mobimania neće biti odgovorna.
Telenor: Cena slanja sms poruke je 60 din+pdv za sve sadržaje. JAVA sadržaji se dodatno tarifiraju sa 150 din+pdv prilikom preuzimanja. Za podešavanje GPRS-a pozovite 9863.
Korišćenjem ovih usluga prihvatate da budete povremeno obaveštavani o novim uslugama. Za proveru da li tvoj telefon podržava JAVA igre poseti wap.melodije.net/isprobaj.

* Tarifiranje 0900:
30 DIN poziv + PDV
40 DIN minut + PDV

lmg mobile business solutions

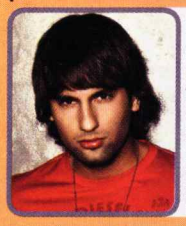
Top-lista video igara

Konačno je stigla ta jesen, a sa njom i tona igara. Ako ste ljubitelji Simsa, onda ste konačno dočekali igru za koju je vredelo biti strpljiv – Spore. Nova igra Will Wrighta lako je osvojila našu listu i verovatno će na njoj dugo i ostati.

No. Igra	Platforma	Žanr
1. Spore	**PC**	**simulacija**
2. Crysis Warhead	PC	shooter
3. Mercenaries 2	PC, PS3, 360	shooter
4. Pure	PC, PS3, 360	vožnja
5. STAKLER: Clear Sky	PC	shooter
6. Star Wars: Force Unleashed	PS3, 360, PS2, WII	akciona avantura
7. Grand Theft Auto IV	PS3, 360	akciona avantura
8. Warhammer Online: Age of Reckoning	PC	MMO
9. Age of Conan	PC	MMO
10. LEGO Batman	PC, PS3, 360, WII, PS2	akciona avantura

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Marko Đurovski poneo sa sobom?



Iako se od sina poznatog fudbalera očekuje da krene očevim stopama, Marko Đurovski napustio je fudbal i latio se mikrofona. Nedavno je izdao debi album "Jedna strana moje knjige", u r'n'b fazonu. Ljubav prema sportu nadoknađuje prateći brata fudbalera i igrajući video igre.

1 Virtual Tennis 3 (PC)

Odmalena sam želeo da igram tenis, ali mi se želja ostvarila tek pre dve godine jer sam pre toga igrao fudbal. Zahvaljujući ovoj igri, dodatno uživam u ovom divnom sportu.

2 Pro Evolution Soccer 2008 (PC)

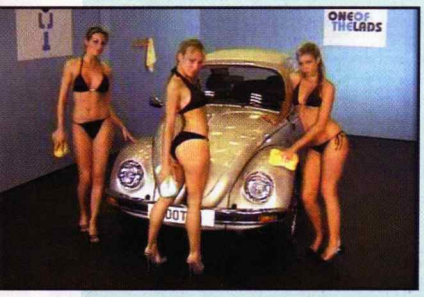
Obožavam fudbal! Moj otac je fudbaler, kao i brat. Aktivno sam ga igrao petnaest godina, ali sam prestao da treniram pre četiri i po godine zbog povrede. Međutim, tu je PES da mi nadoknadi osećaj da sam na terenu.

3 The Simpsons (PS2)

Fenomenalna igra u kojoj znam da se "izgubim" po petnaest sati. Uživam u glupostima Homera Simpsona i ostalih ćaknutih stanovnika Springfilda.

Surftips

Pranje kola



Komanda wash car uvodi vas u vrlo interesantne scene

Ove devojke jednostavno vole da im naređujete! U perionici su jedna siva "buba" i tri devojke koje će je lepo oprati. Međutim, one ne znaju kako to treba da urade, pa će pažljivo saslušati vaše komande koje ispisujete u donjem delu ekrana. Pokušajte da pronađete što više komandi, a mi smo do sada uspeli sa ovim: greetings, hi, wotcha, howdy, jump, leap, hop, skip, bounce i druge.
http://carwash.oneofthelads.com/carwash.htm

Moja kriza

Obavezno se registrujte da biste iskoristili pun potencijal sajta

Crysis Warhead ugledao je svetlost dana i opravdao sva očekivanja. Ukoliko ste se već zaljubili u igru, što nije neočekivano, sigurno ćete se obradovati novom sajtu koji je lansirao Crytek. U pitanju je portal MyCrysis namenjen ogromnoj populaciji igrača koji će na jednom mestu naći sve vezano za Crysis franšizu. Pored foruma i razgovora sa razvojnim timom na ovom portalu naći ćete i ekskluzivne trejlere i wallpapere.
www.mycrysis.com

Naučite japanski

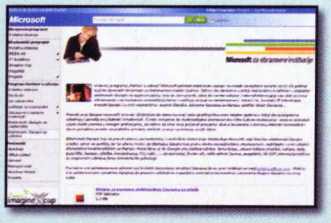
Koliko jezika govoriš, toliko vrediš. Ipak, umesto da počnete s učenjem nekog od uobičajenih svetskih jezika, šta kažete na malo egzotike – evo, recimo, japanski? Ovaj sajt nastao je iz jednostavnog razloga – da autor ne bi zaboravio šta je učio.
www.japanski-jezik.com

Popusti mi

Sajt SuperPopust nastao je iz želje da se potrošačima na jednom mestu prikažu sve povoljnosti koje pružaju prodavci. Izaberite proizvod i mesto i dobićete listing šta se trenutno nalazi na popustu u svim poznatim prodavnicama.
www.superpopust.com

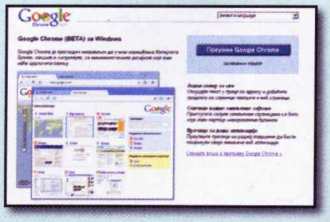
MS nudi nešto džabe

U okviru programa "Partner u učenju" Microsoft je pokrenuo elektronski časopis za mlade. Želja je da se učenicima u Srbiji obezbedi kvalitetan i besplatan časopis, koji će sami praviti, učeći da koriste računar i Internet tehnologije.
www.microsoft.com/scg/obrazovanje/



Googleov browser

Google je lansirao na tržište sopstveni web browser za lako, brzo i sigurno krstarenje Internetom pod nazivom Google Chrome. Za manje od mesec dana Chrome je postigao fenomenalan uspeh ostavljajući ispod sebe Operu, a sad juriša na Firefox.
www.google.com/chrome



Tekst: Lazar Parić, Ivana Spasojević

RBD

mp3 melodije

1892 Rebelde - Besame Sin Miedo
1893 Rebelde - Carino mio
1894 Rebelde - Empenzar desede cero
1895 Rebelde - Es Por Amor
1896 Rebelde - Extrana sensacion
1897 Rebelde - Fui la nina
1898 Rebelde - Money money
1899 Rebelde - Ser O Parecer
1900 Rebelde - Sueles Volver
1901 Rebelde - Tal Vez Despues
1902 Rebelde - Tu Dulce Voz
1880 Rebelde – Fuera

slike

6435

6436

6315

6199

6294

6322

6398

6103

video

1099 RBD INTERVJU

1100 RBD KONCERT

1101 RBD KONCERT

1102 RBD KONCERT

VIDEO KLIPOVI: Za video klip pod brojem 1102, otkucajte **K 1102** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Video klipove možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63**.

mobilna zabava bez granica ››› www.mobilaja.com

mobilaja

mt:s telenor ...to the MAX!

3363
0900 22 33 63

ZA SVA VAŠA PITANJA, KOMENTARE I SUGESTIJE
mobilaja CALL CENTAR: 011/35 37 540
(radno vreme: PONEDELJAK-PETAK, od 9 do 16 časova)

DOSTUPNO PREKO 062,063,064 I 065 MREŽE I SA FIKSNE MREŽE PREKO 0900 BROJA! POLIFONE, REALNE, MP3 MELODIJE, SLIKE U BOJI I ANIMACIJE MOŽETE DA NARUČITE I PUTEM SMS-a!

MP3 I REALNE MELODIJE

2017 Madonna – 4 Minutes
2023 Madonna – Give It 2 Me
1955 The Doors – Riders On The Storm
1889 David Guetta - Tomorrow can wait
1956 HIM – The Kiss Of Dawn
1886 Bob Sinclar - What A Wonderful World
1971 Red Hot Chili Peppers – Under The Bridge
1993 Green Day – American Idiot
1981 Linkin Park – Breaking The Habit
2002 Room 2012 – Don't Let The Sun Go Down
1996 Sean Paul – Give It Up To Me
2005 Matchbox Twenty – Push
2058 Morandi – Afrika
2059 Morandi – Love me
2031 Busta Rhymes feat. Linkin Park – We Made It
2027 Madonna – Candy Shop
1762 In Vivo – Nijedna Sad*
1906 Bojan Tomović i Jovana Pajić – Jugić
1920 Mia - Kako da ne
1917 Kaya - Promaja
1931 Tanja Savić - Potpis moj
2048 Deni Boneštaj – Crno Meče
2057 Maya – Sedativ
2045 Boban Rajović – Pomozite mi drugovi
1932 Tina Ivanović - Ne radi mi ono remix
2054 Goran Bregović – Gas Gas
1927 Stoja - Do gole kože

ZABAVNI TONOVI

6034 Neverovatno podrigivanje
6017 Zvoni ti telefon
6028 Javi se, bre na telefon
6018 Volim te ljubavi
6032 Patak Dača
6023 Serija - Dosije X
6033 Crtać - Pink Panter

MONOFONE, POLIFONE, REALNE I MP3

1616 Madonna – Sorry
1718 Beyonce – Irreplaceable
1719 Eric Prydz vs Floyd – Proper education
1220 Aventura – Obsesion
1606 Sean Paul – We be burnin
1296 Survivor – Eye of the Tiger
1521 Tarkan – Dudu
1607 Madonna – Hung up
1617 Shakira – Hips don't lie
1715 Akon feat. Eminem – Smack That
1726 Red Hot Chili Peppers – Dani California
1722 Justin Timberlake – My love
1252 Jamelia – Superstar
1224 Britney Spears – Toxic
1723 Kaiser Chiefs – Ruby
1720 Gwen Stefani – The sweet escape
1761 In Vivo – Tu Tu Tu*
1765 Seka Aleksić – Aspirin
1763 Boban Rajović – Usne boje vina
1759 Dara Bubamara – Dodirni me
1737 Maja Marijana – Crni panter
1698 Ana Kokić – Mojne mala
1650 Marta Savić – Erotica
1599 Dado Glišić – Sto bespuća
1597 Bon Ami – Magla
1596 Bojan Tomović – Motorola

SERIJE I FILMOVI

1489 Crtani – Sunđer Bob Kockalone
1405 Serija – Sex & Grad
1247 Film – Halloween
1243 Film – Rocky
1242 Film – Kum
1230 Crtani – Simpsons

MONOFONE MELODIJE: Za melodiju pod brojem 1761, a imate NOKIU ili SAMSUNG, otkucajte **MN 1761**, za SIEMENS otkucajte **MS 1761**, EMS telefon SONY ERICSSON, ALCATEL, MOTOROLA ili PANASONIC otkucajte **ME 1761** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. **POLIFONE MELODIJE:** Za polifonu melodiju pod brojem 1599, otkucajte **P 1599** i pošaljite na **3363**. **REALNE MELODIJE I TONOVI:** Za realnu melodiju pod brojem 1889, otkucajte **A 1889** i pošaljite na **3363**. **MP3 MELODIJE I TONOVI:** Za MP3 ton pod brojem 6034, otkucajte **M 6034** i pošaljite na **3363**. Monofone, polifone, realne i MP3 melodije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63**.
Melodije sa kodovima koji počinju brojevima 19xx i 20xx, ne podržava model telefona Sony Ericsson SE T610.

SLIKE U BOJI

6113

6442

6190

6490

6518

6404

6507

6530

6393

6336

6071

6538

6532

6503

6511

6351

6106

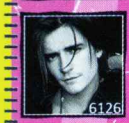
6305

6515

6364

6526

6162

6200

6126

6523

6522

6316

6409

6514

6510

6412

6387

6496

6466

6495

6506

6325

6457

6310

6103

6467

6516

6401

6461

6198

6355

6363

6318

6320

6448

6450

6293

6161

6155

6122

SLIKE U BOJI: Za sliku u boji pod brojem 6450, otkucajte **S 6450** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Slike u boji možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63**.

POKLONITE NEKOME...

Ako želite možete da **poklonite** nekome na svojoj ili na drugoj mreži melodiju ili sliku! Na kraju poruke samo dodajte razmak i broj telefona kome šaljete poklon, na primer, da biste melodiju pod brojem 1234 poslali na NOKIA telefon sa brojem 063/111 222, otkucajte:
MN (razmak) **1234** (razmak) **063111222**.
Ovo možete da uradite i pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

ANIMACIJE

ANIMACIJE: Za animaciju pod brojem 2502, otkucajte **V 2502** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Animacije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

2813

2823

2791

7007

7015

9236

3072

7012

2502

7009

9009

7008

9059

9230

7003

KREIRAJTE SOPSTVENI LOGO!

VELIKE SLIKE!

KLA Miljana

KLB Marko

KLC Mladen

KLD Bojana

KLE Nikola

KLH Ivana

Ukoliko želite sopstveni logo u boji otkucajte **KL# željeni tekst** i pošaljite na **3363**. Znak **#** treba da zamenite slovom koji odgovara željenom stilu (na primer **KLH**). Primeri dostupnih stilova i principa naručivanja su gore prikazani.

JAVA IGRE

HIT!

1046 Rambo® on Fire

1025 Midtown Madness®

1026 Terminator™

1034 Age of Empires®II

1035 Asterix®

1047 Asterix® Vikings

1048 Bettlestar Galactica

1050 Flitzer

1049 Football Fans 2006

1057 Terminator™ Revenge

1058 Penguin Fever

1061 Fried Chicken

1062 Line Rider

HIT!

1056 Age of Empires® Deluxe

JAVA IGRE: Ukoliko želite igru pod brojem 1046 (Rambo® On Fire), otkucajte **J 1046** i pošaljite na **3363** (samo preko 064 i 065 mreže). JAVA igre možete da naručite i pozivanjem broja **0900/22 33 63**. Spisak podržanih telefona možete pronaći na web adresi www.mobilaja.com

CENE: Cene sadržaja preko 062/063 mreže i preko 064/065 mreže su: monofone melodije i crno-bele slike 35 din.+PDV, polifone melodije, slike u boji i animacije 60 din.+PDV, realne i mp3 melodije 90 din.+PDV, video klipovi 75 din.+PDV, JAVA igre 150 din.+PDV (samo za mts mrežu). Cena preko fiksne mreže je 50 din.+PDV/min. **NAPOMENA:** U zavisnosti od proizvođača i/ili modela mobilnog telefona, može se dogoditi da pojedini servisi ne rade ili ne rade u celosti. U tim slučajevima **mobilaja** neće biti odgovorna. Za preuzimanje polifonih melodija, slika u boji, animacija i JAVA igara potrebno je da imate aktiviran i ispravno podešen GPRS na svom mobilnom telefonu. GPRS možete da aktivirate pozivanjem CALL CENTRA na brojeve 789 (064 mreža) i 9863 (063 mreža). **POLIFONE MELODIJE I SLIKE U BOJI:** Nokia 3100, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, 3200, 6220, 7200, 3300, 3650, 6600, 6620, 6230, 7600, 7650, 7610, N-Gage, Siemens SX1, ST55, ST60, A60, C55, C60, M55, MC60, S55, SL55, C65, CX65, M65, S65, SL65, Sony Ericsson T300, T310, T610, T630, Z600, Z1010, K500i, F500i, K700i, S700i, P800, P900, Samsung X100, C100, X600, E700, E710, E715, E800, Motorola V300, V400, V500, V600, T720 Alcatel OT531, OT535, OT735, Sagem myV-55, myV-65, myV-75, myX5-2, myX-7, Sharp TQ-GX10, TQ-GX15,TQ-GX20, TQ-GX30... **REALNE I MP3 MELODIJE:** Svi telefoni sa mogućnošću reprodukcije AMR odnosno MP3 formata. **VIDEO KLIPOVI:** Telefoni sa mogućnošću reprodukcije 3GP formata i dovoljnom količinom slobodne memorije.

GMC vam poklanja PlayStation 2

Distributer PlayStation programa za Srbiju GMC iz Novog Sada (www.gmc-yu.co.yu) poklanja vam PlayStation 2 konzolu! Sve što treba da uradite jeste da zaokružite tačan odgovor, isečete ovaj kupon i pošaljete ga u koverti na sledeću adresu:
Bravo ScreenFun, Temerinska 102, 21000 Novi Sad sa naznakom "PlayStation 2"

Poslednji naslov u nizu ekskluziva za PS2 zove se:

a) Yakuza 2
b) Meduza 3
c) Guza II

KUPON 10/08

Odgovor na pitanje iz prošlog broja:
c (kontroler sa forcefeedbackom)
Staniša Končić, Irig (063883xxxx)

WIN!

Osvojite Sony PSP

Rešenje za dosadne školske časove

GMC-YU (**www.gmc-yu.co.yu**), poklanja vam Sony PlayStation Portable Slim konzolu! **Sve što treba da uradite jeste da zaokružite tačan odgovor, isečete ovaj kupon i pošaljete ga u koverti na sledeću adresu:**
Bravo ScreenFun, Temerinska 102, 21000 Novi Sad, sa naznakom "PSP"

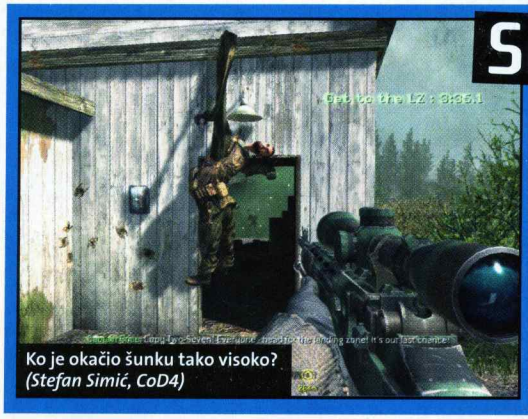
Nova verzija Sonijeve prenosne konzole zvaće se:

a) PSP Revolution
b) PSP II
c) PSP 3000

KUPON 10/08

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: b (oko 37 miliona) Ivan Stefanović, Kovin (064323xxxx)

ScreenFunShot



Ko je okačio šunku tako visoko?
(Stefan Simić, CoD4)

Osvojite pretplatu na ScreenFun

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom i osvojite tromesečnu pretplatu na Bravo ScreenFun! Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

BRAVO SCREENFUN

BRAVO SCREENFUN No. 42 – 10/08 • Po licenci: HEINRICH BAUER ZEITSCHRIFTEN VERLAG KG Charles-de-Gaulle-Straße 8, D-81737 München

Osnivač-izdavač: NID "Color Media International" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: bravoscreenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik:
Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir Dolapčev

PRODUKCIONI TIM
Šef produkcije: Aleksandra Prusina (aleksandra.prusina@color.rs)
Art direktor: Aleksandar Ružičić (aleksandar.ruzicic@color.rs)
Redaktor: Dragana Prodanović (dragana.prodanovic@color.rs)

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.rs)
Obrada fotografija: Igor Pejović (igor.pejovic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Ištvan Dević (istvan.devic@color.rs)
Snežana Matić (snezana.matic@color.rs)
Nataša Nikolić (natasa.nikolic@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 360 din., godišnja 720 din.
Telefon: 021/641-44-01
E-mail: pretplata@color.rs

COLOR MEDIA INTERNATIONAL
Direktor: Milan Šobot (milan.sobot@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Advertising direktor kompanije: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Direktor produkcije: Bojan Vulin (bojan.vulin@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
PR menadžer: Milica Milić (milica.milic@color.rs)

"Color Media International" je članica:
COLOR PRESS GROUP

ADVERTISING
Advertising menadžer izdanja:
Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel./fax: 021/446-011; 446-012; 446-013

Beograd
Adresa marketinga: Ljubostinjska 2
Tel. 011/3-810-810
Fax: 011/3-810-888

Marketing producenti:
Rajko Adamović (rajko.adamovic@color.rs)
Dušan Zorge (dusan.zorge@color.rs)
Lea Imeri (lea.imeri@color.rs)

COLOR PRINT
Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa:Surčinski put 1N, 11070 Novi Beograd
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
681.32 : 794
BRAVO screen fun / urednik Igor Conić. – 2005, 1– . – Novi Sad : Color Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Čalić
Tel. 081/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print"d.o.o., Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

MAKEDONIJA
Uvoznik i distributer: "Svet Press" dooel
Adresa: Debarca 3, 10000 Skoplje
Direktor: Kolja Miladinov
Tel./fax: 02/322-30-64
e mail: svet@colormedia.com.mk

Kompanija COLOR PRESS GROUP i redakcija Bravo ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja Bravo ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija Bravo ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GROUP izdaje magazine: Lepota i zdravlje, L' Officiel, CKM, JOY, Moja kosa, Svet, Bravo, Bravo Girl, Moja beba, Brava Casa, Alan Ford, Tina, Beauty Expert, Moje Dete, Hello, TV Novele, Astro, Lekovito bilje, Sfinga, Skandi svet, Moja tajna, Moja romansa, Junior i mnoge druge

COLOR PRESS GROUP je član:
FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS
PC PS3 X360
2K SPORTS NHL 2K9
PS2 PS3 Wii X360
CHAMPIONS LEAGUE
PES 2009
PRO EVOLUTION SOCCER
KONAMI
PC PS2 PS3 PSP Wii X360
STAR WARS THE FORCE UNLEASHED
PC PS2 PS3 PSP DS Wii X360
LEGO INDIANA JONES THE ORIGINAL ADVENTURES
PC PS2 PS3 PSP DS Wii X360
TNA IMPACT! TOTAL NONSTOP ACTION WRESTLING
PS2 PS3 Wii X360
ALONE IN THE DARK
PC PS2 PS3 Wii X360
Odaberi svoju igru.
Započni zabavu!
HEATSEEK THE SCIENCE OF EVIL
KONAMI
PS3 PSP X360
GUITAR HERO
AEROSMITH
game and wireless guitar controller
Special Edition Aerosmith Faceplate & Tour Book
Box Includes:
PS2 PS3 Wii X360
DREAMWORKS KUNG FU PANDA
ACTIVISION
PC PS2 PS3 DS Wii X360
NINTENDO DS
INCLUDES:
GUITAR HERO ON TOUR
ACTIVISION
DS
Generalni distributer: videotop multimedia info@videotop.si
Prodaja: GMC
www.gmc-yu.co.yu, Telefon: 021/4722-992

Izmeni mu lični opis.

POSRED ČELA!

ARKADNI BOKS!

FACEBREAKER™

Predstavljamo besnu grupu šarolikih likova spremnih za dobro tabanje. Iskoristi postojeće fotografije da stvoriš nove protivnike u ringu ili uslikaj prijatelje web-kamerom, spremne za batine. Bilo da je u pitanju tvoj najljući neprijatelj ili najbolji prijatelj, posmatraj potpuno razobličavanje lica kada uputiš završni udarac – FaceBreaker.

PLAYSTATION 3 XBOX 360 LIVE easports.com/FaceBreaker

12+ www.pegi.info

freestyle

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, EA SPORTS freestyle, the EA SPORTS freestyle logo, and FaceBreaker are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. "Playstation" "PLAYSTATION" and PS3 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under licence from Microsoft.